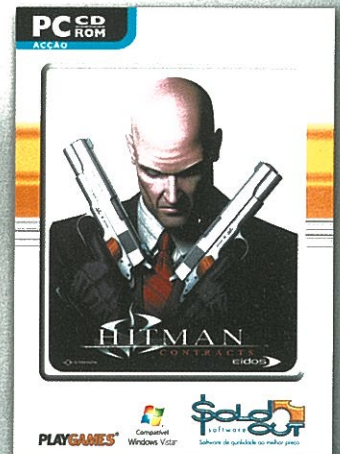
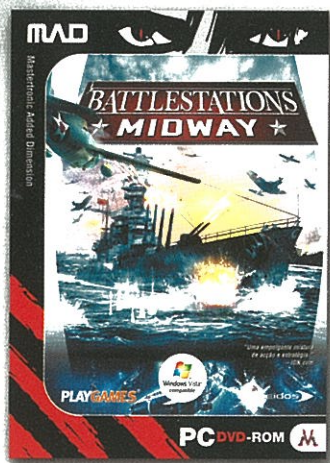
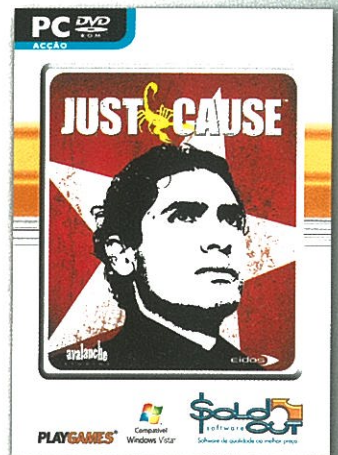
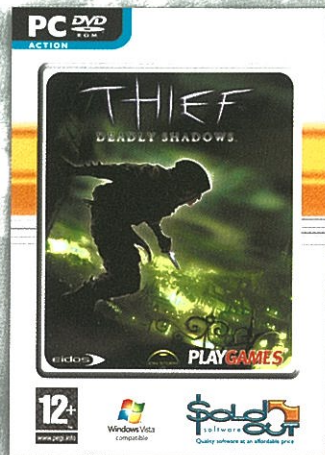
V18
Less Words More Action!
Mensal Abril 2009 Nº1 € 1,90 (Portugal Continental)
SMASH!
www.revistasmash.com
Um roubo! Apenas € 1,90
grand theft auto
CHINATOWN WARS
Especial GTA!
Junta-te ao gang!
A SMASH! é a primeira revista de videojogos a testar o novo jogo da Rockstar.
Pág. 54
5 607727 093145 00001
Música, Humor, BD, Cinema
Dicas para tocar guitarra.
Os filmes que não podes perder.
Manga, animé e action-figures.
Acessórios para a tua bike.
Ganha um jogo à tua escolha!
E ainda temos para te oferecer t-shirts e autocolantes GTA, poster Killzone 2, uma prancha de skate personalizada e muito mais!
Bioshock 2
Desvendamos os segredos do jogo mais esperado do ano!

Editorial

Junta-te ao gang!

Bem-vindo à Smash!, uma revista que te vai dar a conhecer todas as novidades sobre o emocionante mundo dos videojogos.

Todos os meses a nossa equipa vai oferecer-te as análises mais completas aos jogos do momento, as antevisões dos títulos mais promissores e curiosidades sobre tudo o que gira à volta do nosso passatempo favorito. Quando leres a Smash! terás a sensação de que reencontraste aquele velho amigo de quem já tinhas imensas saudades mas, ao mesmo tempo, ficarás surpreendido com a abordagem descontraída, rigorosa e bem-humorada dos nossos textos.

A Smash! é produzida por alguns dos jornalistas portugueses mais experientes na área de videojogos mas a revista não é um clube fechado de iluminados. Para nós, a tua participação é uma questão fundamental porque, mais do que apenas uma nova publicação, a Smash! quer tornar-se num ponto de encontro com milhares de outros jogadores que partilham os teus gostos não só por videojogos mas também por música, cinema e Internet, entre muitos outros passatempos.

A Smash! quer trazer o jogador anónimo, os bloggers e os utilizadores dos fóruns da Net para a luz da ribalta. Todos os meses, tu e os restantes leitores serão convidados a trocar ideias com a nossa equipa, a participar em passatempos (com valiosos prémios em jogo!) e a dar a vossa opinião sobre as notícias mais badaladas da indústria, os lançamentos mais recentes ou os jogos que marcaram as vossas vidas. E não é preciso conhecer os redactores ou tirar um curso de jornalismo para veres as tuas ideias publicadas: basta que te juntes ao nosso gang e partilhes connosco a tua paixão pelo mundo dos videojogos.

No próximo mês prometemos regressar com uma edição ainda melhor. Entretanto, encontramo-nos online num jogo por aí.

JORGE VIEIRA

ESTATUTO EDITORIAL DA REVISTA SMASH!

1 – A revista Smash! é propriedade da empresa MustChange Media, Lda.

2 – A Smash! é uma revista especializada no mundo do entretenimento e cultura juvenil urbana, com ênfase nos videojogos.

3 – A Smash! assume-se como uma revista orientada para o grande público e é um órgão de referência, generalista, pluralista, que tem como principal meta assegurar a todos os leitores o direito à informação sobre o mundo do entretenimento juvenil e, especialmente, dos videojogos.

4 – A Smash! assume o direito de emitir opinião própria sobre todas as notícias em editorial, sempre no respeito pela Lei em vigor.

5 – A Smash! rege-se por critérios jornalísticos de rigor e isenção, assegurando o total respeito pelos princípios deontológicos e pela ética profissional dos seus jornalistas.

6 - A Smash! alia uma atitude pedagógica à vertente da análise, no sentido de fomentar a existência de produtos adaptados à realidade portuguesa e a integração dos videojogos no mundo do entretenimento como membro de pleno direito.

Sumário

You Smas

Os melhores comments da Net

'Se for revista vai ser um fail.'

Kick_board, in fórum Zwame

'Espero que seja desta que o pessoal começa a comprar revistas pelo conteúdo e não pelas ofertas, senão lá se vai outra revistA PELO CANO ABAIXO.'
aurelios69, in fórum Zwame

'Raramente compro revistas, mas das poucas que comprava eram de videojogos. E quando compro revistas de videojogos o que quero ver é coisas de videojogos. Até tolero umas páginas com uma rubrica para cinema, até tolero uma ou outra página para música, mas não tolero páginas de desportos radicais na minha revista de videojogos... Nem culinária, nem notícias cor-de-rosa'
Winj3r, in fórum No Continues

'Ah... PTGamers renascido no papel. Estava à espera de tudo menos disto.'
BigLord, in site Rumble Pack

'Esta revista não me parece muito interessante... tantos temas diferentes... lembra um pouco a Playboy que também tem uma página de jogos.'
Rob Hubbard, in fórum Insert Coin

'A Hype era uma revista porreira e diferente. Morreu. Logo a seguir criam uma chamada Smash (wat?), uma revista de "cultura urbana", whatever that means.'
Sopadurso, in fórum Insert Coin

'COM ESSE NOME SÓ SE FOR UMA REVISTA DE TÉNIS'
Manny-Calavera, in fórum Insert Coin

Falem connosco!

A equipa da Smash! está sempre pronta para ouvir as vossas críticas, elogios e sugestões. Enviem-nos um email para *leitores@revistasmash.com* ou escrevam-nos para:

Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

'No outro dia mandei "ganda" vício de Mario Bros. O primeiro com a minha girlfriend.'
Mauro, via MSN Messenger

'Gostei do vídeo. Assumem que são os mesmos que levaram à falência duas revistas e um site de jogos. Uma entrada no marketing com o pé direito.'
Strauss, in site Rumblepack

'As revistas de videojogos morreram com o boom da Net... Nenhuma tem hipóteses... Hoje em dia sabe-se na hora as notícias dos videojogos... Não é uma revista mensal ou mesmo semanal que nos vai dar novidade alguma...'
Rony G, in site MyGames

'Pá... Eu 'tou pra' ver o que c#&!%&o há-de sair daqui...'

Fontes, in site Rumblepack

'Há uma grande probabilidade de esta ser a primeira revista que compro regularmente, se for assim tão barata. 2-3 euros mesmo sem nenhum jogo parece-me mesmo muito bom!'
Raicuparta, in fórum Pixelthumb

'Dude, é a revista mais barata de sempre. Quem é que tem argumentos para falar em crise se é a mais barata? E quem tem desculpa para não a comprar? É barata, logo é AWESOME.'
Manny-Calavera, in fórum Insert Coin

'Eu continuo a preferir o formato de uma revista que posso levar no comboio ou para a casa de banho a sites de videojogos. Aliás, hoje já nem leio reviews na sua íntegra no PC. Se houver vídeo, vejo; se não houver, leio a síntese e o resto é na diagonal. Ao contrário das revistas que, se bem escritas, dão prazer em ler.'
Pink Cigarette, in fórum Zwame

Colecções de videojogos

O meu interesse pelos videojogos surgiu quando tinha seis anos, através de um ZX Spectrum de um amigo que vivia no mesmo prédio. Com o passar do tempo, fui pedindo um computador aos meus pais e quando fiz 9 anos eles entenderam ser chegado o momento de me conceder o desejo. Como queriam que eu tivesse algo mais do que uma máquina de jogos, escolheram um PC1 da Olivetti, um dos primeiros PC mass market.

Embora com a idade que tenho hoje seja fácil de compreender esta opção, a realidade é que, na altura, fiquei um pouco triste por este computador não ser compatível com as "cassetes do Spectrum". Este foi então o ponto de partida para, já depois de entrar na idade adulta, querer satisfazer esse meu desejo de criança e comprar um ZX Spectrum, iniciando assim a minha colecção de computadores e consolas.

Devido ao limitado espaço que tenho para ter as consolas todas montadas, estas estão acondicionadas, sempre que possível, nas suas caixas de origem ou então em caixotes que arranjei para este efeito. Actualmente, apenas tenho prontas a usar uma Xbox 360, uma Wii, uma PS2, uma GameCube, a Xbox original e o computador que guardo mais junto do meu coração, um Commodore Amiga 1200 que comprei novinho em folha em 2004 (o computador é de 1992). O A1200 tem um upgrade de CPU, memória, um disco rígido de 40GB e uma placa de rede que lhe permite ter acesso à Internet. É um pedaço de História que guardo vivo no meu escritório.

Actualmente possuo mais de 40 sistemas diferentes e para cima de 400 jogos originais (aproximadamente metade são de PC). Procuro ter para cada um dos sistemas os jogos mais significativos, aqueles que definem a plataforma, e os que por algum motivo fizeram história ou impulsionaram a indústria. Na minha colecção tenho alguns dos jogos que considero os melhores clássicos de sempre como Star Control 2, Little Big Adventure, The Secret Of Monkey Island, Lemmings ou Pirates!.

As minhas plataformas favoritas são o ZX Spectrum (8 bits) e o Commodore Amiga (16 bits). Na geração actual, a minha plataforma de eleição tem sido a Xbox 360, com a Wii ao lado pelo significado que tem hoje na indústria.

Para além de coleccionar consolas e computadores antigos, o meu interesse pelo mundo dos videojogos ultrapassa em muito o simples prazer de jogar. Tenho um particular interesse pela indústria, pelo impacto social e cultural dos videojogos e de que forma estes estão a moldar a nossa sociedade. É exactamente para explorar a área do estudo dos videojogos que me encontro actualmente a tirar um Mestrado no qual tenciono defender uma tese alusiva ao tema "Videojogos, a mais recente forma de arte".

Bruno Fonseca
Idade: 31
Máquinas favoritas: Commodore Amiga 1200 / ZX Spectrum / GP2X
Jogos preferidos: Star Control 2 / série Monkey Island / série Little Big Adventure

MOSTRA-NOS A TUA COLECÇÃO!

Tens uma enorme colecção de videojogos e nunca a mostraste a ninguém? Então não sejas tímido e envia-nos um email para leitores@revistasmash.com a dizer "Ninguém tem mais jogos e consolas do que eu!". A nossa equipa entrará rapidamente em contacto contigo para que sejas a próxima estrela do YouSmash!.

A SMASH! NA NET

Juntem-se ao nosso gang! Visitem-nos em:
Site – www.revistasmash.com
Blog - http://smashgames.wordpress.com
Hi5 - http://revistasmash.hi5.com
Facebook – RevistaSmash MoreAction
Twitter - http://twitter.com/RevistaSmash

MESA-REDONDA

1- Concordas com a eleição pela Guiness World Records do Super Mario Kart como o melhor jogo de sempre para consolas? Caso não partilhes desta opinião, que jogo deveria ocupar a primeira posição?

2-Que desfecho vaticinas para a actual "guerra" das consolas?

3-O que pensas da actual abordagem da Nintendo ao mercado de videojogos?

Jorge Soares
Eurogamer
(www.eurogamer.pt)

1 - Definitivamente não. Não que tenha algo contra o Super Mario Kart mas, a meu ver, seria nivelar por baixo o que de melhor já se fez nos videojogos. Por mim, escolheria Metal Gear Solid (da PSOne) para esse posto. Foi um dos primeiros jogos em que senti verdadeiramente estar a fazer parte de algo, onde a linha ténue que separa o real e virtual fosse, por momentos, quebrada. Uma obra digna do primeiro lugar do ranking.

2 - A Wii, embora esteja à frente nas vendas mundiais, poderá sofrer do problema da rápida aceleração. Se a meta dos dez anos de vida para a PS3 se mantiver e ela tiver um nível de apoio semelhante ao da PS2, penso que, nos próximos quatro anos, teremos a PS3 a atingir valores próximos da Wii. A Xbox 360 perderá o ritmo na Europa, mantendo a liderança no mercado norte-americano. Aqui, a questão é quem sairá mais rapidamente de cena.

3 – A Nintendo tinha duas opções, ou ia para a guerra com a Sony e Microsoft ou dedicava-se apenas ao software. O lançamento da Wii foi o grito de Ipiranga para eles, do estilo "é agora ou nunca!". Saídos de duas consolas que não obtiveram o sucesso e retorno financeiro esperado, dificilmente apostariam em hardware de topo. A busca pelo casual gamer foi uma opção natural de ir ao encontro de novos clientes, não sendo estes o alvo principal das máquinas concorrentes.

Luis Barros
GameOver
(http://gameover.sapo.pt)

1 - Nunca estive de acordo com classificações tão definitivas como essa. A escolha varia de pessoa para pessoa. Tudo não passa de uma questão de opinião própria. Eu não conseguiria escolher o melhor jogo de sempre mas sim as obras que marcaram a minha vida. E são muitas. The Legend Of Zelda: Link To The Past, Mario 64, Tetris, Manic Miner, Mrs. Pac-Man, Gears Of War, WipEout, entre uma enorme quantidade de outros títulos.

2 - Em termos globais, penso que a Wii será a vencedora com a Xbox 360 a vencer o combate HD. A Sony poderá encurtar a margem, a partir do momento em que desça o preço da PS3. No que toca a Portugal, a marca PlayStation domina e tudo aponta para que continue a dominar. Ao contrário da concorrência, tem uma excelente comunicação, conseguindo fidelizar quem tem de ser fidelizado. O resto é paisagem.

3 - Enquanto seguidor da Nintendo, pertenço ao grupo que se sentiu completamente esquecido durante a passada E3. Wii Music e Wii Fit não me dizem nada. Mas olhando friamente, compreendo a estratégia, especialmente em termos empresariais. A realidade é que a indústria expandiu-se e isso é extremamente agradável de ser presenciado. Há espaço para tudo, do softcore ao hardcore.

Luis Perfeito
LusoGamer
(www.lusogamer.com)

1 - Não. Acho que nesse tipo de instituições existe claramente um jogo de interesses que passa despercebido a qualquer jogador quando se depara com atrocidades como essa. Super Mario Kart pode ser divertido mas comparando com títulos que levaram anos a desenvolver e com milhões de euros aplicados, esse recorde é irrisório. Analisando a história, a jogabilidade e toda a sua envolvência na indústria de videojogos, destaco a série Grand Theft Auto como a melhor de sempre para as consolas.

2 - Esta guerra é disputada pelas consolas da Sony e Microsoft, assumindo que a Nintendo tem objectivos diferentes e já cumpridos há muito tempo. Nos tempos que correm, os jogos exclusivos já não fazem sentido e a prova está nos "temporários". Tenho a certeza que a grande guerra depara-se com os formatos disponíveis na distribuição. Enquanto a Sony aposta num caríssimo Blu-ray, a Microsoft irá apostar no futuro em distribuição digital. Isso sim, é uma verdadeira batalha em que aposto claramente na distribuição digital, ou seja, numa vitória da Xbox 360.

3 – Encaro-a de forma positiva. A Nintendo conseguiu alargar horizontes na indústria dos videojogos. Se os hardcore gamers têm a possibilidade de escolher outro tipo de consolas, os casual gamers optam por uma consola que reúne amigos, familiares, conhecidos, tudo à volta de uma grande festa onde o objectivo é o puro divertimento. Por outro lado, a Nintendo descobriu uma verdadeira fonte de rendimento, já contando com os seus fãs acérrimos, conseguiu descobrir outro público-alvo.

Jorge Gonçalves
Gamerstek
(www.gamerstek.com)

1 - Mario Kart é um dos mais importantes jogos consola de sempre e isso é visível não só na forma como consagrou o estilo de corridas mas também como o difundiu perante os jogadores. Porém, se pensar em Tetris, consigo-o associar a um jogo que está de tal forma entranhado na História dos videojogos que é quase impossível não o imaginar no lugar de maior importância. Sendo muito parcial, Doom e Halo também merecem uma posição de destaque.

2 - Se envolvermos a Nintendo, parece que a "guerra" há muito que está ganha, embora a sua popularidade já tenha tido melhores dias perante jogadores mais dedicados. Dentro do panorama PS3 versus Xbox 360, embora considere esta última como a plataforma de jogos por excelência e ela tenha arrancado com exclusivos muito fortes, parece-me que a PS3 está a ganhar terreno e que, por isso, vai acabar por sair vitoriosa.

3 - Cada um tem a estratégia que tem e a actual política da Nintendo, para o bem ou para o mal, tem resultado financeiramente. Não faria mal, em sinal de reconhecimento pelo suporte prestado desde sempre pelos jogadores, continuar a pensar nos hardcore gamers mas esta medida não implica que abandone o público mais casual. Se afastasse o público casual, seria uma péssima forma de enfrentar a crise.

Start!

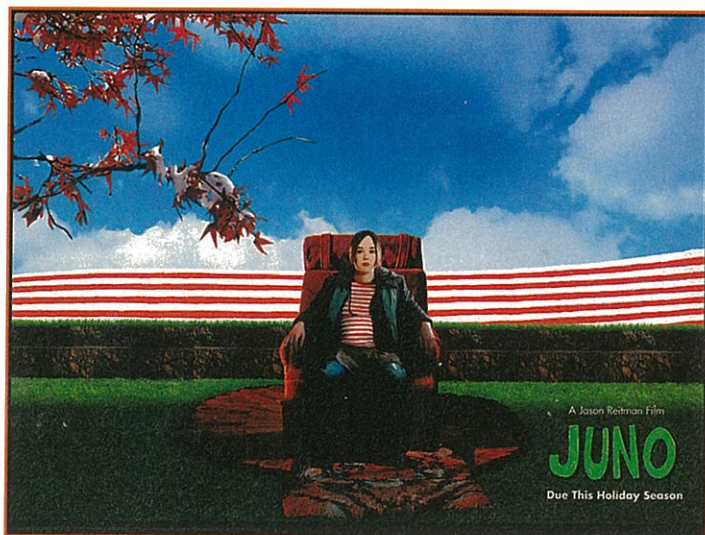
God of War 3

Na estreia no mundo da alta definição, Kratos vai lançar a sua ira de vingança aos deuses que o traíram. Graças às capacidades da PS3, o número de inimigos a defrontar em simultâneo aumentou e promete gerar um caos visual delicioso. Além disso, a escala épica parece impressionante com Kratos a defrontar inimigos titãs. Estes estarão em movimento e as suas acções influenciam todo o cenário em redor, tornando a experiência mais imersiva.

God Of War 3 é um exclusivo PS3 e tem edição prevista para o próximo Natal.

SingStar Queen já chegou às consolas PlayStation

Depois de diversas colectâneas temáticas, a Sony está agora concentrada em garantir lendas da música pop e rock para o seu jogo de karaoke, especialmente depois do sucesso de vendas de **SingStar ABBA** no passado Natal.
SingStar Queen apresenta 25 músicas (20 na PS2) escolhidas a dedo entre os maiores êxitos da banda britânica, numa viagem pelos seus 30 anos de carreira. No alinhamento, contem com clássicos como "Bohemian Rhapsody", "A Kind Of Magic", "I Want To Break Free", entre outras faixas acompanhadas dos respectivos vídeos.
Sublinhe-se a exigência deste SingStar pois, mesmo que saibam as letras das canções, poucos jogadores conseguirão recriar na perfeição as mudanças de timbre e falsetes de Freddie Mercury, tornando este título um autêntico desafio para os "cantores de casa de banho".
A Sony aproveitou o lançamento de SingStar Queen para disponibilizar no mercado português um *pack* de microfones sem fios para SingStar, a solução ideal para quem não resiste a dar um pé de dança enquanto inferniza a vida aos vizinhos.

The Witcher «Power, sex. Sex, power. They both come down to one thing - fucking others». ***Geralt of Rivia***

Juno faz batota

«Cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start. Lá porque usamos batotas não quer dizer que não sejamos espertos».
Esta letra pertence a "Anyone Else But You" dos The Moldy Peaches, música incluída na banda sonora do filme "Juno" e também interpretada pelos actores principais, Michael Cera e Ellen Page. A frase refere-se ao popular Código Konami que, após introduzido no *gamepad* da consola NES, conferia poderes especiais em jogos como Gradius e Contra.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Nokia dá música a Portugal

Cama, bebidas e música - gravada e tocada ao vivo - foi a receita servida pela Nokia no bar Bedroom, em Lisboa, a propósito do lançamento da loja online Nokia Music Store em Portugal. A aplicação, ao estilo do popular iTunes, conta já com cerca de cinco milhões de músicas, incluindo temas inéditos exclusivos de bandas como Buraka Som Sistema, Cool Hipnose e X-Wife. As músicas avulsas custam um euro, estando os álbuns disponíveis a partir dos oito euros. Para ter acesso ilimitado ao catálogo da loja, para escuta via *streaming*, basta pagar dez euros por mês.
Na tentativa de se tornar o centro musical digital de eleição dos utilizadores, a Music Store inclui outras funcionalidades como, por exemplo, a visualização, em directo, de concertos ao vivo através do *site* Nokia OnLive. Apesar de protegidas pela norma DRM (um sistema anti-cópia), as músicas podem ser livremente transferidas entre o computador e dispositivos Nokia compatíveis, como é o caso da série de telemóveis ExpressMusic.

Entrevista| The Lord Of The Rings Online

Paraíso na Terra

The Lord Of The Rings Online (LOTRO) pode ser descrito como um **World Of Warcraft** mais simples e acessível. Junte-se a isso a introdução de ideias originais e actualizações frequentes, e tem-se a fórmula que tem garantido o seu sucesso e continuidade.
Mines Of Moria foi a primeira expansão paga para LOTRO e também ela tem vindo a receber actualizações frequentes, como é o caso de Book 7: Leaves Of Lórien. A Smash! entrevistou, em exclusivo, o produtor executivo da Turbine, Jeffrey Steefel, que revelou todos os segredos de Lothlórien, a capital dos Elfos na Terra.

Smash!: Que balanço faz da expansão Mines Of Moria?
Jeffrey Steefel: Mines Of Moria tem sido tremendamente bem sucedida. Os jogadores adoram a nova região de Moria, uma das zonas subterrâneas online mais extensa e perigosa jamais criada. O novo sistema de itens lendários permite criar armas e outros objectos cujo poder cresce em consonância com a personagem. A reacção da imprensa e dos jogadores tem sido fenomenal e ajudou a cimentar a nossa posição como um dos melhores jogos online do mundo.

De que trata o novo Book 7: Leaves Of Lórien?
O Book 7 dá continuidade à tradição da Turbine em oferecer actualizações frequentes e ricas em conteúdo. Leaves Of Lórien é a introdução ao novo capitulo da épica trama do volume 2 de LOTRO. Contém um *raid* de 12 jogadores, vários melhoramentos de jogabilidade, o Festival de Primavera e acesso à região de Lothlórien.

Quando estimam concluir a adaptação do primeiro livro do Senhor Dos Anéis?
É verdade que temos seguido com alguma precisão a história da Irmandade do Anel mas também criámos alguns caminhos alternativos como Angmar e, em breve, a irmandade separar-se-á. Por isso, embora tenhamos já coberto a maior parte do território da Irmandade Do Anel, podemos voltar futuramente a terras de Eriador para novas aventuras. Continuaremos a evoluir a nossa Terra Média online por muitos mais anos e a penetrar cada vez mais na ficção do segundo e terceiro livros, ao mesmo tempo que continuaremos a alargar a dimensão do universo de jogo.

Que tipo de pessoas jogam LOTRO?
Temos a sorte de contar com uma fantástica e diversificada comunidade de jogadores, que vai desde o tradicional jogador de RPGs online *hardcore*, passando pelo fã de *role play*, até ao estreante em jogos para múltiplos jogadores. A nossa audiência tende a ser um pouco mais velha do que a de outros títulos do género, sendo extremamente social e acolhedora, e tão entusiasmada em explorar e partilhar a Terra Média como em evoluir as suas personagens e trabalhar para "ganhar" partes do jogo.

Sound Byte

«A recessão económica é uma bênção disfarçada (...) limpa o lixo que se acumula nas prateleiras».
John Riccitiello, director executivo da Electronic Arts

Alice no País dos Pesadelos

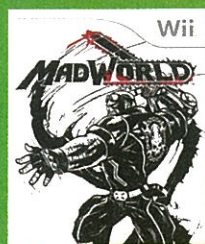
A Electronic Arts revelou a sequela de American McGee's Alice, um jogo originalmente editado em 2000 que recriava o universo de Lewis Carroll de uma forma distorcida, num ambiente negro e adulto. Depois de vários projectos de menor nomeada, o designer volta a pegar neste tema para uma nova aventura de acção. O jogo está em produção no seu estúdio sedeado em Xangai, a Spicy Horse, responsável por American McGee's Grimm, título episódico distribuído pela GameTap. O segundo capítulo de Alice tem edição prevista para o final do ano em PC, PlayStation 3 e Xbox 360.

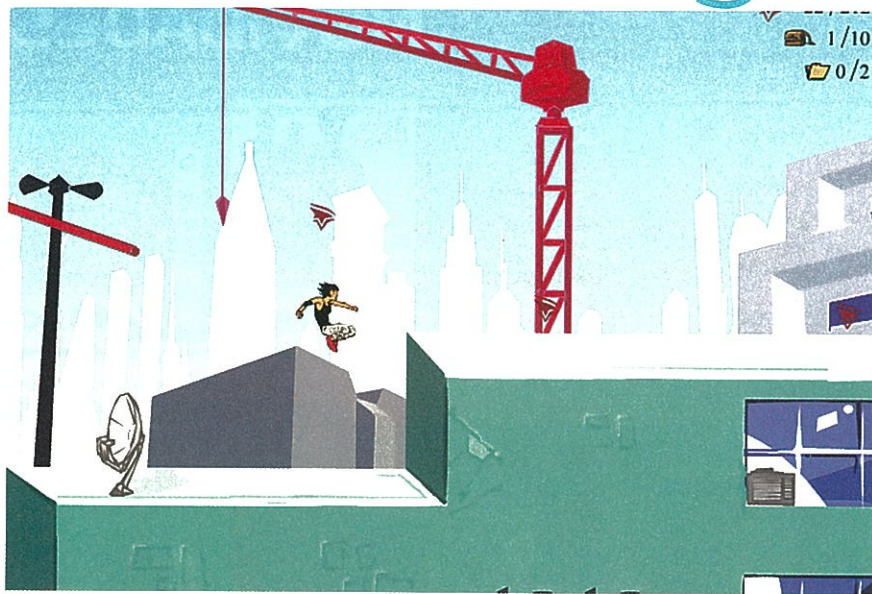
Capcom une forças com a Visa

A Capcom anunciou uma parceria com a Visa, uma das principais redes mundiais de cartões de crédito. O Capcom Unity Visa será um cartão pré-pago, permitindo aos seus utilizadores executarem transacções como, por exemplo, comprar videojogos, levantar dinheiro no Multibanco, entre outras operações.

A utilização do Capcom Unity Visa apresenta como principais vantagens a possibilidade de ganhar prémios nos retalhistas aderentes (como a Bestbuy.com, iTunes, entre outros serviços), obter descontos em jogos e peças de merchandising e acumular pontos na comunidade Capcom através do site www.capcom-unity.com. Por cada dólar depositado neste cartão, serão somados 5 pontos na conta Capcom Unity.

Além disso, os membros terão acesso prioritário a testes beta dos próximos jogos da Capcom, ficar creditado em futuras produções ou obter 15% de descontos na loja online da editora japonesa. O prémio mais apetecido de todos é, decerto, a hipótese de se ganhar um pacote com todos os jogos Capcom para os próximos 5 anos.

Foram já lançados cartões alusivos a Street Fighter 4, Bionic Commando e Resident Evil 5 mas outros estão já na forja.

Freeplay

Mirror's Edge 2D

Não é difícil encontrar na Internet inúmeras adaptações para Flash de jogos actualmente no mercado, feitas na grande maioria por fãs. Raro, no entanto, é descobrir uma dessas "conversões" que seja surpreendente ou, no mínimo, jogável.

Graças a Brad Borne, o criador de The Fancy Pants Adventures, e em parceria com a Electronic Arts, Mirror's Edge 2D é uma dessas raridades. A atmosfera do jogo original está presente, embora menos pomposa, e a protagonista continua capaz de realizar fantásticos movimentos de parkour. Os simples controlos depressa se tornam instintivos e através dos nossos dedos, saltar entre arranha-céus ou escalar paredes vira um ritual quase Zen, interrompido apenas num salto em falso…

Onde: www.mirrorsedge2d.com

Entrevista| Don King Boxing

Murros no ar

Depois da versão Xbox 360, Don King Boxing apresenta-se agora na Nintendo Wii. Longe de ser uma conversão directa, esta obra foi produzida de raiz para a plataforma tendo em conta as principais características da mesma – o uso dos sensores de movimento gerados pelo Wiimote e a Wii Balance Board.
Garret Bittner, produtor associado da 2K Sports, conta-nos tudo sobre este inovador jogo de boxe para a Wii.

Smash!: Que objectivos traçaram quando arrancou a produção de Don King Boxing?
Garret Bittner: Desde o início que planeámos trazer a experiência realista e visceral do boxe à Wii. Sentimos que o boxe é um desporto físico peculiar e a combinação deste com os controlos da Wii torna-se óbvio. Queríamos assim providenciar uma experiência que respondesse bem e recompensasse tanto os utilizadores casuais como os entusiastas do boxe. Introduzimos ainda um novo modo de treino que é incrivelmente recompensador.
Como funciona o jogo em termos de jogabilidade?
Em Don King Boxing os jogadores têm total liberdade nos golpes que podem usar. Estocadas directas, ganchos e *uppercuts* podem ser direccionados tanto à cabeça como ao corpo. O jogador pode mover-se à volta, agachar-se, esquivar-se e bloquear os ataques do adversário. Tudo isto são movimentos que seguem de perto as regras do desporto. Adicionalmente, quando usam a Wii Balance Board poderão fazer estes movimentos enquanto desferem golpes ou se movem à volta do ringue.
Qual foi o papel de Don King e a sua equipa?
Don King foi fantástico neste projecto. Ele providenciou-nos filmagens para usarmos no jogo, ajudou-nos a licenciar muitos dos nossos atletas e serviu como fonte de conhecimento para o *lifestyle* do boxe, tanto dentro como fora do ringue.
Como se encaixa a Balance Board neste jogo?
No nosso modo de treino, a balança é integrada para aumentar a imersão e o nível de actividade destes jogos em diversas formas. Por exemplo, no minijogo de salto à corda, o jogador não só tem de fazer movimentos com o Wiimote e Nunchuck imitando a corda, como terá de se levantar / baixar num mesmo *timing* para simular os saltos.

Gonçalo Brito

Bomba Relógio

A Internet vem aí: FUJAM!

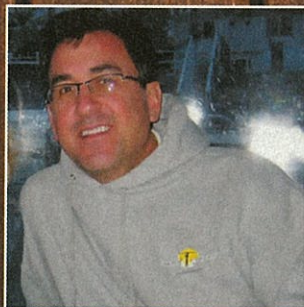
«Já viste o novo vídeo dos Prodigy?», pergunta-me um colega, «está muito bom». «Têm disco novo? Epá, tenho de ver isso, deixa-me espreitar aqui o YouTube», respondo. «Este vídeo não está disponível no seu país», leio na janela onde devia estar a ver os Prodigy em acção. Estou confuso… Não é suposto os videoclips serem um veículo de promoção de produtos, repetidamente exibidos na televisão e Internet?
Investigo. Afinal o problema não se prende com o videoclip, mas sim com a música. Um comunicado oficial do YouTube explica que o site tem, de facto, boas parcerias com três das quatro maiores editoras do mundo mas que «os direitos de autor na Música conseguem ser muito complicados».
O acordo entre o YouTube e a PRS expirou e ainda não foi renovado por «falta de transparência e valores de licenciamento proibitivos», explica o site. Ou seja, eu não posso ver o novo vídeo dos Prodigy e assim potencialmente nunca gostar, nunca comprar o disco, nunca adquirir merchandise e nunca ir aos concertos deles, porque uma empresa está a proteger de forma abusiva os direitos dos artistas.
Parte da solução passa por ser menos ganancioso. Empresas como a PRS ainda não perceberam que vivem actualmente num mundo onde só não acede gratuita e ilegalmente a músicas, jogos, filmes e videoclips quem não sabe como ou quem ainda tem alguma moral e gosta de ajudar os artistas (ou seja, uma minoria).
O novo vídeo dos Prodigy? Vi-o na mesma e ainda melhor: em alta definição. "Saquei da Net", claro. Não tive grande escolha.

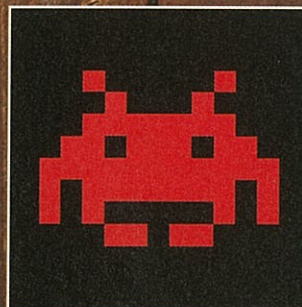
LET'S GET READY TO RUMBLE!

POWERED BY RUMBLEPACK

Bitaites

«A nossa estratégia é focar-nos em títulos mais importantes»,

declarou o patrão da THQ, Brian Farrell. Espero então, com fervor, o fim da publicação de jogos de wrestling por parte da THQ. É que nem a menos de dois euros, deixo de sentir vergonha quando compro revistas de videojogos em Portugal, sempre com as suas capas cheias de homens seminus musculados...

«A Nintendo tornou-se uma máquina fast food. A Sony é como um restaurante de luxo. E a Microsoft está algures entre os dois»

afirmou o (super) analista da Wedbush Morgan, Michael Pachter. Caso para dizer: "sai uma betoneira a cuspir cascalho"!

«A Taito também celebrou 30 anos de Space Invaders no ano passado, por isso podemos dizer que eles foram os primeiros a entrar no mercado de jogos casuais no ano de 1978»,

afirmou John Yamamoto, director executivo da divisão norte-americana da Square-Enix (a Taito é detida pela SE). Com seiscentos diabos! Então eu, um hardcore gamer assumidíssimo, andei a jogar um jogo casual estes anos todos? Blasfémia!

A Emergent, empresa que forneceu o motor de jogo à portuguesa Biodroid (autora do jogo Chiquititas), anunciou uma nova versão do mesmo, o LightSpeed. Segundo a nota de imprensa, o Gamebryo LightSpeed oferece

«prototipagem rápida, iteração rápida e actualizações em tempo real».

Valha-nos um burro aos coices! Chiquititas com actualizações em tempo real! Fim do ano nas prateleiras, prevejo.

Hadouken!! Hadouken!! Hadouken!!

Apesar dos *beat'em ups* já terem tido melhores dias, ainda há comunidades que os levam (muito) a sério. Portugal não é excepção, e também nós temos jogadores que ainda contribuem para os fabricantes dos *arcade sticks* continuarem a respirar por mais um dia.

Para estas comunidades, os torneios são o ponto alto. Se nunca foram a nenhum, não sabem o que estão a perder! Naquela primeira meia hora, onde as consolas ainda estão desligadas e todos confraternizam harmoniosamente, o mais escutado será algo como «eu não jogo nada de jeito», seguido de um «não, eu é que não jogo nada de jeito!». Esta boa impressão rapidamente se esgota quando as consolas são ligadas e vocês vêem os *saves* de quem, supostamente, "não dá uma para a caixa" e reparam no pormenor de nos últimos anos eles terem passado, no mínimo, três horas por dia a jogar **Street Fighter 2**.

Chegado o momento de pegar no comando, iniciam-se também as conversas de todos os combates ganhos nos últimos dez anos, com cada vitória conseguida de forma mais espectacular que a outra. Por esta altura deverão começar a sentir um nauseabundo cheiro a "pseudo-humildade"...

Aos primeiros combates, logo surge o comentador não solicitado. Esta personagem carismática dos torneios opera enquanto assiste a um combate entre dois amigos, insistindo em revelar as razões intrínsecas, extrínsecas e mais qualquer coisa acabada em "-ínsecas", das combinações de movimentos que faria em vez deles, sempre escolhidos de forma mais inteligente, claro.

Mas o que está no cerne da sua identidade é o *arcade stick*. Sem o belo do *stick* eles sentem-se vulneráveis, razão pelo qual fazem-se sempre acompanhar dele, mesmo sabendo de antemão que não é permitido o seu uso no torneio. O *stick* leva-se sempre! Afinal, o interesse parece ser mostrá-lo ao maior número de pessoas possível e comparar para ver quem tem o maior, mais profissional, mais icónico e a edição mais limitada deles todos. Porque, para eles, é impossível jogar jogos de luta sem um e "aqui d'el rei" que, se o seu uso não é permitido, preparem-se para ouvir a mesma cassete de desculpa esfarrapada, de só terem perdido porque a imunda da organização não permite o uso dele. Do STICK! E não se esqueçam: quando eles jogam com um comando normal, qualquer risco no mesmo é a causa para uma derrota absoluta.

Outra característica destas comunidades é serem um grupo populacional com uma elevada incidência da doença venosa superficial dos membros inferiores. Varizes, perceba-se. «Como se jogar com um comando normal já não fosse escandaloso o suficiente, ter de jogar em pé é puramente ridículo». Até porque ninguém joga de pé nas Arcadas que têm os *sticks* que tanto adoram...

Resta-nos a única razão admissível para uma derrota. Os *noobs*. Sim, porque é impossível alguém desconhecido das comunidades ganhar por saber jogar. Se perdem é porque o oponente é um *noob*, um fraco, e todos sabem que os *noobs* são imprevisíveis e que, a qualquer momento, podem lançar a magia negra, esse único fenómeno do divino capaz de os derrotar. Caso tenham dificuldades em descortinar os noobs nos torneios, estejam atentos ao comentador não solicitado. Quando o ouvirem dizer «mas tu vais perder contra isso?», é porque encontraram um *noob*.

Mas isto são as comunidades. Felizmente, nós não somos nada assim quando jogamos jogos de luta, certo? CERTO?

Marco Aurélio / Pedro Nave

sonyista

O mundo do incrível

Finalmente, a BioWare colocou a mão na consciência e rendeu-se à realidade: a PlayStation 3 é "a Consola"!
Outrora uma empresa enamorada pelo inimigo (leia-se, Xbox 360), a BioWare, mediante o seu director executivo Ray Muzyka, revelou o sentimento de frustração dominante na empresa por terem apostado no cavalo errado (a Xbox 360, quem mais), ao afirmar: «[a Playstation 3] É uma plataforma incrível para se trabalhar».
Tudo bem que a afirmação surgiu numa entrevista concedida por Muzyka a uma revista PlayStation mas isso agora não interessa nada. Esse detalhe de circunstância em nada interfere com a veracidade da PS3 ser a única consola pertencente ao mundo do incrível. Tomara o caixote a que chamam de Xbox 360 pertencer a este mundo, um universo inventado pelo pai da PlayStation, Ken Kutaragi, onde as consolas apresentam gráficos em 4D, rodam jogos a 120 fps (imagens por segundo) e onde as pessoas trabalham mais horas por dia, para terem dinheiro suficiente para gastar nas consolas.
Se eu fosse a Sony, passava a distribuir como bebida energética esta poção mágica dada pelos senhores da revista PlayStation à BioWare, capaz de tornar a PS3 em algo mais atractivo do que uma GameCube nos seus melhores dias. É até uma solução com excelentes perspectivas visto que, por cá, os portugueses estão há muito familiarizados com esta tal bebida energética que nos torna, provavelmente, o último país do mundo ainda apelidado de Sonyland. **P.N.**

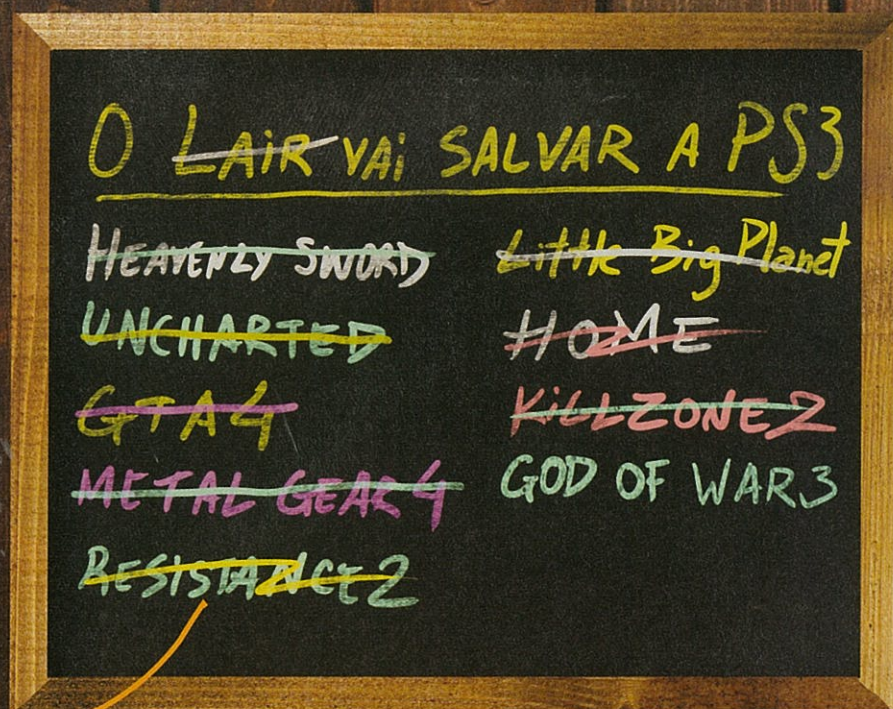
nintendista

Nintendo ludibria pessoas

Por causa dos fãs da Nintendo, vivem-se momentos de agitação nos habitualmente pacíficos fóruns de videojogos. Os nintendistas, pois claro, por aí andam a bradar nas "Internetes" que a Nintendo está a criar um line-up fabuloso na Wii este ano. Com o recente e inesperado anúncio do **Excitebots**, sequela do **Excite Truck**, com lançamento agendado já para 20 de Abril nos Estados Unidos, a situação parece descontrolada. É o momento de todos nós lhes estendermos a mão nesta hora difícil e, estoicamente, desmistificarmos esse mito.
O **Sin & Punishment** é um jogo da Nintendo 64 apenas lançado no Japão que terá direito a uma sequela para a Wii. Fenómeno curioso este de ver europeus e americanos em pulgas para jogar a sequela de um jogo que nunca jogaram. É a "review de ver" em plena acção. Em relação ao **Pikmin 3**, é rezar para que a definição de um novo jogo do Pikmin para o Miyamoto seja a mesma de todos nós. Isto porque foi posteriormente anunciado a reedição dos dois primeiros episódios Pikmin para a Wii (não, não vale pensar que Pikmin 1 e 2, dá o Pikmin 3) e a vida já nos ensinou a nunca meter as mãos no fogo pela Nintendo. O Mario e o Zelda vão sair sabe Deus quando e o Metroid não vende, por isso não interessa.
Faltam mais uns quantos jogos com Mario no título e estamos conversados. Tudo o resto, vão ser jogos de fraca qualidade, podem acreditar em mim, pois já vi muitos vídeos deles. Nenhum irá passar os 60 pontos no Metacritic.com, anotem! E, claro, os jogos das *third-parties* nas consolas Nintendo são sempre maus.
Line-up fabuloso? Fantasias, meus caros. Fantasias. **P.N.**

caixista

Fim do Red Ring Of Death: agora vai!

Aaron Greenberg, executivo da Microsoft, afirmou há já algum tempo que o tão querido "Red Ring Of Death", o famoso problema vermelho luminoso da Xbox 360, será em breve apenas uma horrível lembrança do passado. Acredita coração. Acredita!
Aquele problema que, desde o início, nunca sequer devia ter existido; que a Microsoft se devia ter preocupado em resolver logo à partida; pelo qual, quem tem uma X360, anda sempre com o coração nas mãos; com o qual as pessoas nunca deveriam ter que se preocupar ou perder tempo a enviar consolas avariadas para cá e para lá. Finalmente, três anos e pouco depois do lançamento da consola, o "Red Ring Of Death" vai estar resolvido!
Quem tem uma das versões antigas da consola, é aproveitar bem os três anos da garantia. Mas existem consolas cujo prazo de garantia já expirou? Não se aflijam, pois dessas consolas com mais de três anos, também não sobrou nenhuma a funcionar. Microsoft comanda, neguem! **Tiago Franco**

Espaço Portugal

Ingleses: aprendam!

A revista britânica Edge vai comemorar a sua 200 edição (MUE DUES!) de uma forma muito especial. Serão editadas duzentas versões da revista, cada uma com uma capa diferente.

A aproveitar a ocasião, os senhores da Edge sugeriram o coleccionismo das revistas. Eis algo barato para incentivar o coleccionismo nos adolescentes, não haja dúvida. Mas como sou rico, lá acedi à imagem contendo todas as versões da revista com o intuito de comprar umas quantas dezenas.

Confesso: os meus olhos ficaram feridos com o que vi. Cada referência a uma versão da revista continha apenas e só a capa! Então mas eu vou dar uma pipa de massa pelas revistas e só me dão... as revistas? Uma pouca-vergonha, estes ingleses. Dizem mal de Portugal mas, por cá, as revistas ainda são revistas.

Nem de propósito, no outro dia, no meio do meu ataque diário de esbanjamento da minha riqueza, decidi completar a minha colecção de revistas nacionais de videojogos. E lá estava, em letras bem gordas, o chamariz para eu completar a minha colecção, incluindo o anúncio do belo do desconto a abater o imposto "estou-te a roubar Zé Povinho", o conhecido provocador de inflação dos preços em Portugal.

Curei os meus olhos! Ali estavam as diversas edições das revistas como se querem: capas minúsculas, em segundo plano, e mostrando destacadamente a capa do jogo de oferta.

Agora sim, estamos a falar como gente grande. Em troca de dinheiro, posso identificar os jogos de oferta por mim pretendidos e escolher, posteriormente, aqueles que vou realmente adquirir, através desse grande critério de selecção que consiste em olhar para as "nanocapas" e seleccionar a cor esborratada mais bonita – ou, como se diz no dialecto algarvio, "aescolher a cor esborratad má bonite".

Estes ingleses têm muito a aprender, facto.

P.N.

Entrevista| Ao nazi dos videojogos

Klaus Kämpferhufnagel é uma lenda do mundo dos videojogos. É normal que nunca tenham ouvido falar dele mas é praticamente impossível nunca terem trocado umas balas com este senhor. Klaus iniciou a sua carreira como personagem secundária há dez anos, tendo marcado presença no papel de soldado nazi em grande parte dos *shooters* sobre a Segunda Guerra Mundial.

SMASH! - Klaus, fala-nos sobre o início da tua carreira como personagem secundária. O que te levou a entrar na indústria dos videojogos?

Klaus Kämpferhufnagel - Bem, pode dizer-se que foi por influência do *mein papa* que já era personagem secundária desde 1981. Ele participou em toda a série Wolfenstein, desde o **Castle Wolfenstein ao Return To Castle Wolfenstein**, o último jogo em que entrou antes de se retirar por invalidez.

Qual foi o teu primeiro trabalho?

Bem, eu não estava entusiasmado por aí além por seguir a carreira do meu *papa* mas era novo, precisava de dinheiro... Ele meteu uma cunha numa empresa espanhola chamada Pyro Studios e arranjou-me um lugar como soldado nazi no jogo **Commandos: Behind Enemy Lines.**

Até que chegou o Medal Of Honor: Allied Assault...

Ja! Que sorte tive em entrar nesse jogo! O Allied Assault foi uma superprodução, contrataram todas as personagens secundárias alemãs do mercado.

E que tal correu?

Wundervoll! Nunca tinha sido tratado assim por nenhuma produtora. Colocaram-me num *bunker* de betão quentinho, numa praia da Normandia, e deram-me uma metralhadora MG-42. Só tinha que esperar pelo desembarque dos soldados aliados e disparar sobre tudo que mexesse. Bons tempos!

Conta-nos como é um dia de trabalho de uma personagem secundária num videojogo.

Não é nada de especial. Chegamos ao nível que nos está destinado, distribuem as armas e esperamos pelo jogador. Quando ele chega fazemos o que está no guião, gritamos duas ou três frases feitas (*Hilfe! Feindlichen soldaten! ou GRANATE!!!*), usamos as tácticas disponíveis e, invariavelmente, morremos. Parece simples mas, no fundo, o importante é fazê-lo com convicção, para que o produto final tenha bastante "imersão". Os críticos de videojogos adoram essa tal de "imersão".

E já consideraste uma mudança de estilo nas tuas interpretações?

Tive um par de participações em jogos de *role-play* mas duendezinhos e elfos não são o meu estilo. Dêem-me uma MP40 para as mãos e fico feliz!

Codemasters quer crianças com o nome Jason

Jason é o nome de um herói da mitologia grega, protagonista do jogo **Rise Of The Argonauts**. A Codemasters, numa manobra de marketing, entrou numa demanda para destronar a lista dos nomes mais utilizados em crianças, no Reino Unido, como Jack, Thomas, Oliver ou Joshua, encorajando os pais a adoptar Jason para os seus filhos.

O objectivo da editora inglesa é conseguir, até ao final do ano, que o nome seja mais utilizado. E como motivar os pais a fazê-lo? A empresa abriu um *site* - **www.bringbackjason.com** - que destaca personalidades famosas chamadas Jason. Podem ler testemunhos de Jasons ligados ao desporto, à culinária, à ciência, entre outros. E não falta, claro, Jason Voorhees, o assassino psicopata do filme "Sexta-Feira 13" que chega a ser defendido salientando-se alguma luz de bondade nos seus actos.

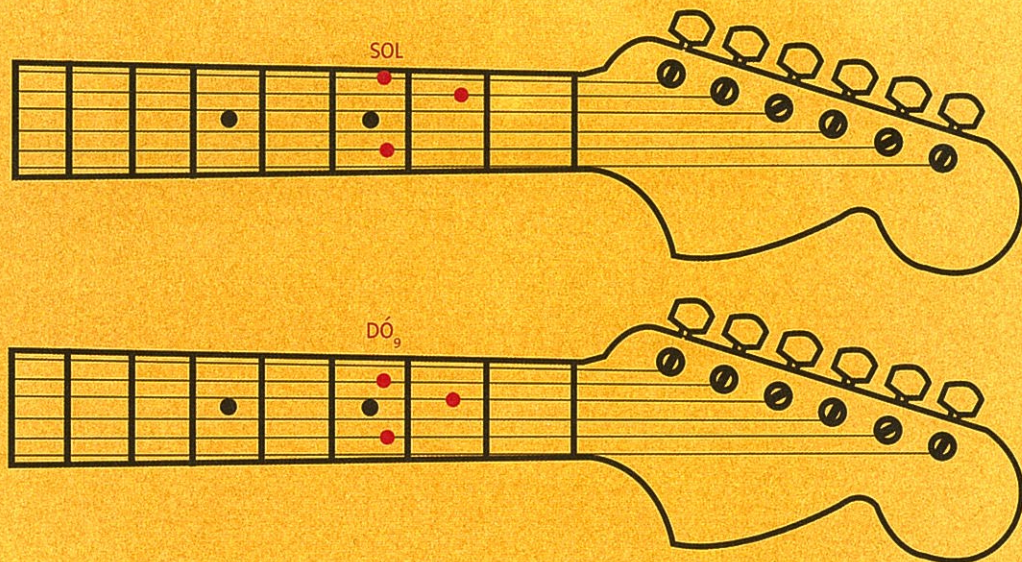
A Codemasters vai oferecer prémios a quem escolher o nome Jason. Quem o fizer habilitar-se-á a ganhar um ano de lançamentos da editora, na plataforma que escolher. Os pais só terão de enviar por fax, carta ou email uma cópia do certificado de nascimento para se candidatarem aos prémios.

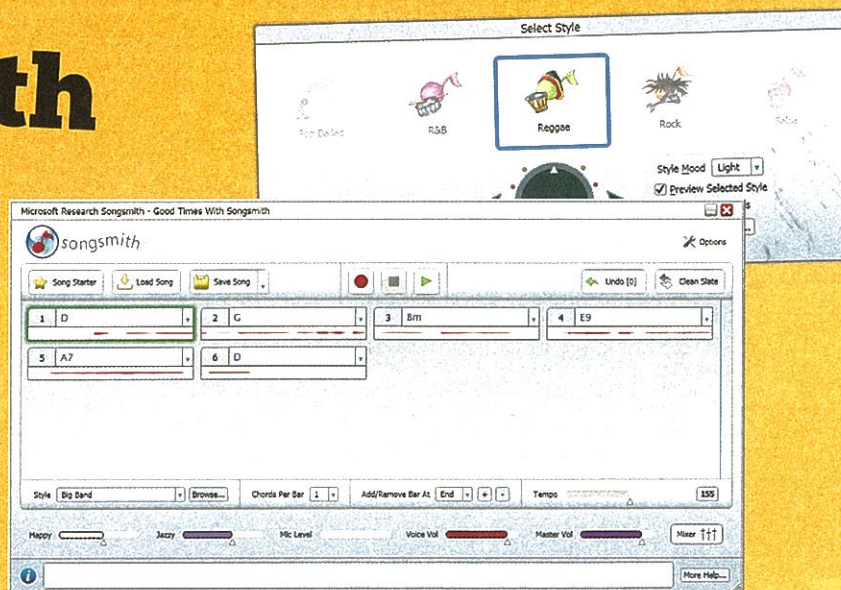
Musicool

Toca esta música

"Anyone Else But You" - The Moldy Peaches

Regressa à página 12 e descobre mais sobre a relação desta música com o mundo dos videojogos.

Os Moldy Peaches são uma banda de Nova Iorque que se auto-denomina como anti-folk. A sua vocalista, Kimya Dawson, é dona de uma voz inconfundível e responsável por uma boa parte das músicas que dão forma à banda sonora do filme "Juno".
"Anyone Else But You" é um tema simples de tocar, resumindo-se a apenas dois acordes tocados alternadamente.

Songsmith

Gostavam de criar músicas mas não sabem tocar nenhum instrumento? Comprem o software Songsmith, liguem o microfone ao PC, escolham o estilo de música que querem tocar e cantem... o programa faz o resto. Os exemplos de músicas criadas pelo Songsmith que andam pela Net são fraquinhos mas nós já o experimentámos e garantimos que vale a pena. Logo que concluam as vossas obras-primas, passem pelo nosso *site* e partilhem-nas connosco e com os restantes leitores.

Pearl Jam: o novo e o velho

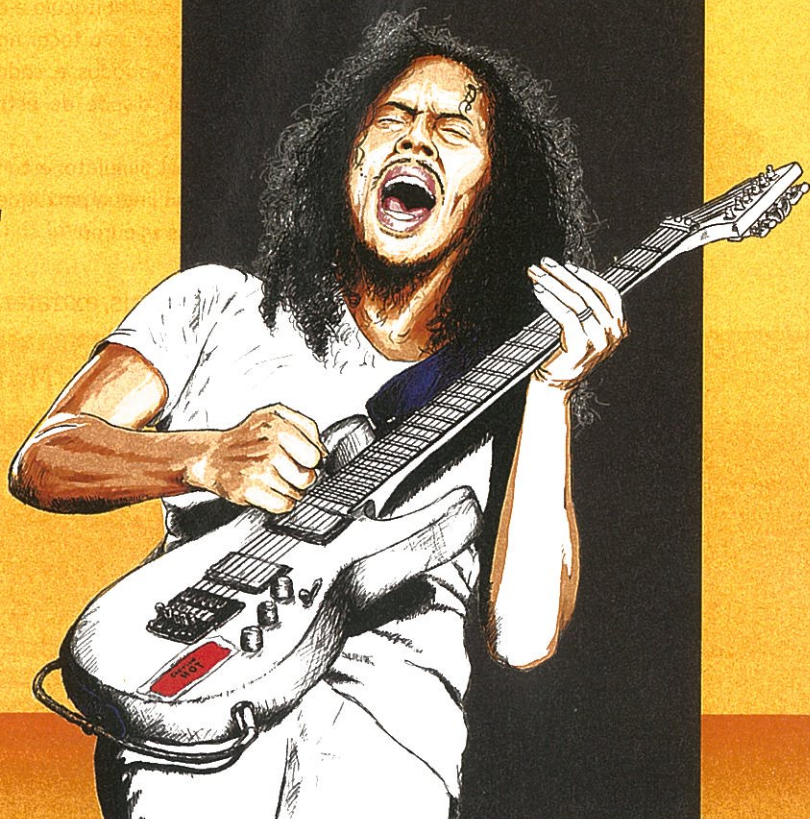
Dizia a crítica, em 1991, que os Pearl Jam eram pouco mais do que uma banda de *hard rock* medíocre com um vocalista carismático. Menos de um ano depois, a banda de Eddie Vedder, ao lado de nomes como Nirvana e Soundgarden, reinventava o rock e ascendia aos píncaros do sucesso.

"Ten" é o nome do disco que serviu de rastilho e nos ofereceu clássicos como "Alive", "Black" e "Even Flow". Agora, 12 milhões de discos vendidos depois, é possível adquirir uma das quatro reedições do álbum de estreia dos Jam que vem remisturado pelo mítico produtor Brendan O'Brien e inclui extras como concertos em CD e DVD, *demos*, novas faixas e muito mais. A banda já se encontra em estúdio a gravar um novo disco.

Leader of the pack

Neste pacote encontram tudo o que precisam para começar a vossa jornada rumo ao estrelato: uma guitarra eléctrica Fender Squire SE Special e um amplificador de dez *watts* com ligação para auscultadores (porque os vizinhos não têm culpa da vossa "queda" para a música!). A acompanhar estas belezas está ainda um DVD com aulas de música, um afinador digital, uma correia, palhetas, um cabo, um saco e um suporte para a guitarra. **Preço:** 190 euros

CROMOS
Kirk Hammet

Kirk Lee Hammet nasceu em 1962. Fundou a banda de *thrash metal* Exodus em 1980 mas, três anos mais tarde, e após ter sido aluno do mestre Joe Satriani, ingressa nos Metallica substituindo Dave Mustaine, um tipo problemático e com um feitio lixado que viria a fundar os Megadeth. Após um primeiro casamento falhado, dá o nó uma segunda vez, desta feita com a sua actual mulher - Lani - com a qual já teve dois filhos. Em 2003 foi considerado pela revista Rolling Stone um dos cem melhores guitarristas de sempre e, três anos depois, surgiu num episódio da famosa série de animação "The Simpsons". É fã de surf, cavalos, carros, revistas de ficção científica e tudo o que esteja relacionado com filmes de terror.

Euro Truck Simulator

Profissão: camionista

Tal como o próprio título indica, Euro Truck Simulator coloca-te na pele de um camionista. Não se trata de nenhum jogo de corridas mas um simulador baseado no negócio de distribuição a bordo de gigantescos camiões TIR.

O jogo apresenta o mapa da Europa num formato *sandbox*, ou seja, é possível viajar livremente pelo Velho Continente comprando, vendendo e entregando diversas mercadorias ao seu destino. Terás de respeitar escrupulosamente as regras do Código da Estrada e prestar muita atenção à manutenção do teu camião para não acabares sem gasolina, à meia-noite, numa viela escura de uma cidade europeia.

Depois de vários negócios bem sucedidos, poderás expandir a tua frota ou fazer um *upgrade* aos camiões. Por exemplo, o transporte de matérias perigosas é mais rentável do que distribuir hortaliça mas requer licenças especiais de circulação e respectivas inspecções.

A estrutura do jogo é bastante lógica sendo necessário escolher as melhores rotas, evitando o tráfego e as más condições meteorológicas que atrasam as entregas. Os camiões baseiam-se em modelos europeus e oferecem-nos uma visão detalhada do *cockpit*: para a simulação ser mesmo perfeita só faltam os *posters* das gajas nuas colados no habitáculo e o último disco do Quim Barreiros a tocar no rádio! Os cenários são variados e cada país, incluindo Portugal, dispõe de estradas reconhecíveis.

Euro Truck Simulator está totalmente localizado na língua portuguesa e o seu preço ronda os 25 euros.

Sabias que...

Mesmo no camionismo existe pirataria? O principal "inimigo" da profissão chama-se tacógrafo, um aparelho equivalente ao habitual conta-quilómetros. Este dispositivo utiliza um disco ou um cartão onde são registados as velocidades, os quilómetros percorridos, bem como o tempo de circulação e as pausas de descanso durante 24 horas. Os tacógrafos são constantemente vítimas de sabotagem, seja na colocação de beatas nas agulhas ou alterações de *firmware*, entre outros "cambalachos". As multas são elevadíssimas, com direito a apreensão dos camiões. Mas enquanto um camionista não é apanhado, o crime compensa...

MUDA DE VIDA| Estás farto de combater nazis, extraterrestres e zombies em jogos violentos? Ficas indiferente quando atropelas pessoas e provocas acidentes sangrentos? Já bateste em mais adversários do que o Marco do Big Brother? Então estás à espera do quê? Muda de vida!

Ganha um jogo Euro Truck Simulator!

A Smash! tem o prazer de se associar à PlayGames na organização de um passatempo que celebra a edição de Euro Truck Simulator no PC. Para te habilitares a ganhar um dos 5 jogos que temos para oferecer, basta que respondas correctamente à seguinte questão:

Que banda portuguesa cantava o clássico "Sou Camionista, Sou O Maior"?

Envia a tua resposta para ***leitores@revistasmash.com****, indicando no assunto da mensagem "Passatempo Euro Truck Simulator" ou visita o site da Smash! em* ***www.revistasmash.com*** *para participares nesta competição. O passatempo termina no próximo dia 30 de Abril.*

CRIA O AVATAR DO TEU ÍDOLO

Não percas tempo! Liga-te ao serviço Live! da Xbox 360, desenha o Avatar do teu ídolo e ganha prémios com a Smash!.

Instruções do concurso Avatares:

1. Vai ao site **www.xbox.com/pt**.
2. No canto superior direito clica iniciar sessão.
3. Faz o login com os dados da tua conta Windows Live ID (a mesma conta com que te registaste na consola).
4. No canto superior direito clica em cima do teu gamercard.
5. Na página da tua conta, escolhe a opção Gerir Perfil.
6. Clica no botão direito do rato por cima do Avatar e escolhe a opção «Gravar Imagem como».
7. Grava a imagem do Avatar no disco e envia-a para o mail **leitores@revistasmash.com** até ao próximo dia 30 de Abril, indicando no assunto da mensagem a referência "Passatempo Avatares Xbox Live".

Prémios Concurso Avatares :

1º Classificado: Halo Wars + Comando Wireless + T-shirt Xbox 360
2º Classificado: Halo Wars+ Live 3 meses + T-shirt Xbox 360
3º Classificado: Live 3 meses + T-shirt Xbox 360

cingular
9:41 AM
SMS
2
Tuesday
9
Text
Calendar
Photos
Calculator
Stocks
280
Maps
Notes
Clock
Settings
1
5
Phone
Mail
Web
iPod

iPhone

Quando o telefone joga

Pouco a pouco, a Apple vai espalhando as suas sementes por todas as áreas de entretenimento. Depois da música, do vídeo e das telecomunicações, a geração iPhone/iPod quer dominar o mercado dos videojogos em formato portátil. EDGAR POEJO

Primeiro foram **Brick** e **Snake**, em formato monocromático, nas versões iniciais do iPod. Depois, a Apple começou a distribuir jogos casuais na sua loja online iTunes. Foi o sintoma mais consistente de que a empresa de Steve Jobs e Steve Wozniak iria, mais cedo ou mais tarde, colocar um pé no mercado dos videojogos, numa viagem que os levaria às origens – afinal, ambos trabalharam para a Atari no início da sua carreira assinando a criação de **Breakout**.

Agora, sem ser uma consola de jogos, o iPhone é uma das mais revolucionárias máquinas de jogos da história, ao lado de ícones como o ZX Spectrum, a NES, o Commodore Amiga, a PlayStation, a DS ou a Wii. Como é que isto aconteceu?

O iPhone é uma combinação de vários pontos vencedores que, juntos, formam um pacote quase perfeito e irresistível. De certo modo, a Apple conseguiu pegar na fórmula que fez o sucesso do iPod, reinventá-la e, magicamente, repetir o mesmo percurso de sucesso.

O facto de transportar a marca Apple e o design caracteristicamente *cool* são motivos que, à partida, despertam desejo no consumidor – no passado, estes foram motivos fundamentais para levarem o iPod a assumir a liderança do mercado, mesmo à frente de concorrentes reconhecivdamente melhores, como o Zen da Creative.

A acessibilidade é outra pedra-de-toque de todos os produtos Apple. Se o iPod se distinguia pelo software acessível e pela intuitividade da interface – especialmente com a introdução da *click-wheel* - o iPhone apresenta a interface mais natural de todas: o toque.

O enorme ecrã sensível ao toque materializou uma ideia com que as pessoas apenas sonhavam ou visualizavam em filmes como "Minority Report", trazendo o futuro para o presente. O acelerómetro embutido no interior do iPhone, que permite reconhe-

2001

Janeiro
Lançamento do iTunes, um leitor de media digital.

Outubro
Apple desvenda o iPod, com 5 GB de disco rígido. Lá dentro vem escondido o jogo Brick, uma versão de Breakout que Steve Wozniak tinha criado para a Atari.

2003

Abril
O iTunes passa a ser também iTunes Store, uma loja de música digital que muda a face da indústria musical e é um pilar fundamental do sucesso do iPod.

2006

Setembro
A iTunes Store começa a vender jogos casuais.

2007

Junho
O iPhone é lançado com um sucesso estrondoso. Especula-se sobre o seu potencial para videojogos.

Julho
A PopCap lança uma versão do popular Bejeweled, tornando-se o primeiro jogo gratuito para o iPhone.

Setembro
Anunciado o iPod Touch que, na prática, é um iPhone sem telefone e câmara.

Outubro
A Apple anuncia que o iPhone e o iPod vão tornar-se plataformas abertas a criadores de software

cer os movimentos da mão do utilizador, é mais um elemento de sonho futurista. São duas características humanizantes que ajudaram a DS e a Wii, ambas máquinas da Nintendo, a ganhar a dianteira do mercado das consolas, mas agora juntas numa única máquina capaz de criar experiências de jogo completamente novas para uma plataforma com todo o potencial mainstream do mercado de telemóveis.

Hipermercado electrónico

Nada disto seria determinante para o sucesso se não houvesse um modelo de negócio sustentável. Ele existe e chama-se App Store. A Apple pegou nos ensinamentos do iTunes e aplicou-o a uma plataforma móvel que está sempre ligada à Internet.

Indo completamente contra o modelo da Web 2.0, responsável por criar uma geração de consumidores que espera e exige conteúdos de borla, a Apple consegue aquilo pelo qual as indústrias das telecomunicações e dos videojogos (especialmente os casuais) se "pelam" por conseguir há anos: uma plataforma de negócio perfeita, simples, intuitiva, que seduz o visitante e consegue, realmente, fazer vender com dois ou três cliques.

Da mesma forma que o iTunes foi o responsável por questionar o papel do retalho tradicional - demonstrando que vender música num panorama de massificação crescente da pirataria pode ser um negócio rentável -, o iPhone e a App Store estão a construir as fundações de uma nova era de venda de pequenas aplicações e videojogos.

No iPhone, não é apenas uma questão de ter bons jogos: é a facilidade com que são vendidos. Os números são esclarecedores: no final de Setembro de 2008 haveria 14 milhões de possuidores do iPhone, comparados com os mil milhões de utilizadores de telemóveis e outros equipamentos portáteis. Mas, segundo um artigo da BusinessWeek da altura, estes 14 milhões de iPhones registavam tantos *downloads* como todos os outros aparelhos combinados. O mais espantoso é que uma enorme percentagem deste software, descarregado gratuitamente ou pago, eram jogos.

O poder da ubiquidade

A própria Apple nunca escondeu a sua surpresa com o sucesso do iPhone e do iPod Touch como máquinas de entretenimento interactivo. A verdade é que a empresa começou a redireccionar as suas campanhas de marketing para a promoção do iPhone como máquina capaz de rivalizar com a DS e a PSP.

Para o responsável pelo marketing do iPhone e iPod, Greg Josiwak, há uma explicação lógica. «A App Store está disponível para todos os clientes – está em todos os iPod Touch. Está em todos os iPhones. Portanto, estamos a atingir todo um espaço de pessoas com um simples premir de um botão, e elas nem precisam de sair de casa», resumiu o executivo ao *site* casualgaming.biz. É o sonho de qualquer negócio de comércio electrónico. «Talvez no mundo físico seja preciso maior empenho [por parte do consumidor], porque é preciso descobrir as coisas, é preciso ir a uma loja de videojogos e pagar substancialmente mais. E isso limita a base de clientes, não sei – o senso comum diria que ter uma loja em todos os nossos

2008

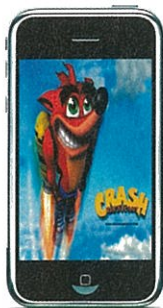
Março

É disponibilizado o kit de criação de software (SDK) para o iPhone. Em apenas uma semana são descarregados 100 mil SDKs. A Apple anuncia que vai investir 100 milhões de dólares em empresas que criem aplicações para o telemóvel. E 70 por cento das receitas das vendas serão para os autores.

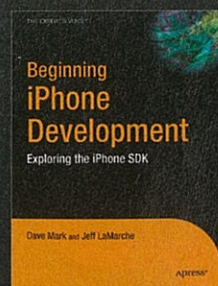
Julho

Lançada a App Store que permite aos possuidores do iPhone e iPod Touch acederem à iTunes Store para descarregarem aplicações e jogos. É lançada a versão 3G do iPhone.

Agosto

Super Monkey Ball vende 300 mil cópias a 10 dólares em 20 dias.

2009

Janeiro

Há mais de 20 mil aplicações disponíveis para o iPhone e iPod Touch, que geraram mais de 500 milhões de downloads. Mais de 6 mil aplicações são jogos. Fonte: casualgaming.biz

Como criar jogos para o iPhone

É um dos livros imprescindíveis para quem sonha ficar milionário à conta do iPhone. "Beginning iPhone Development: Exploring the iPhone SDK", por Dave Mark, Jeff LaMarches, pode ser encontrado em lojas online como a Amazon ou a Barnes & Noble.

equipamentos é uma vantagem». Uma vantagem que explicará porque tanta gente que nunca pensou jogar na vida são agora ávidos jogadores no iPhone e iPod Touch. Tendo comprado estes equipamentos com o objectivo de ter um telemóvel ou um leitor multimédia, acabaram seduzidos pela facilidade de acesso a experiências de entretenimento interactivo completamente diferentes.

Do buraco para o mundo

«O iPhone é uma excelente oportunidade para empresas grandes e pequenas entrarem no negócio da criação e venda de jogos de uma forma bastante mais acessível e recompensadora que os actuais formatos de venda para telemóveis. A nível de hardware podemos encarar esta plataforma como uma consola pois é fixa e todos sabemos com o que podemos contar, isto traz imensas vantagens e facilidades. O ecrã táctil e o sensor de movimentos juntam as capacidades da Nintendo DS e da Wii numa única plataforma portátil. As possibilidades são imensas e, como se pode verificar, toda a gente anda a criar jogos e aplicações soberbas», resume Filipe Pina, o produtor da empresa portuguesa de criação de videojogos Seed Studios que, apesar de tudo, não planeia avançar já com a criação de títulos para a plataforma da Apple.

De repente, jovens que criavam jogos na solidão do seu quarto passaram a ganhar centenas de milhares de dólares em poucos dias. Um homem e uma boa ideia podem fazer a diferença.

Ironicamente, a popularidade do iPhone como plataforma de criação de videojogos pode ser o seu calcanhar de Aquiles. Será assim tão positivo que o iPhone tenha o triplo dos jogos do catálogo da DS e cinco vezes mais que a PSP? Alguns criadores, analistas e editoras pensam que a App Store corre o risco de ser inundada de lixo que impede os jogos realmente bons de sobressaírem.

Futuro excitante

É por isso que, embora editoras como a Electronic Arts, a Sega, a Atari ou a THQ estejam já a investir na criação de jogos para o iPhone e iPod Touch, outras, como a Activision Blizzard ou a Take 2 preferem esperar para ver, entregando a terceiros a adaptação de títulos do seu catálogo.

A verdade é que grande parte dos jogos à venda na App Store são obras únicas de autor e ainda está para chegar a verdadeira adesão das editoras e produtores de videojogos, que não irão tão facilmente desviar recursos das máquinas criadas pelas aliadas de sempre para investir numa nova pretendente ao trono – para mais em tempo de crise – especialmente porque não verão com muito bons olhos a entrega à Apple do controlo da distribuição e pagamento das suas obras. Um problema que, de resto, já se tinha colocado entre o iTunes e a indústria musical.

O ano de 2009 será fundamental para separar águas e deixar dissipar o nevoeiro. Até lá, o iPhone e o iPod Touch terão de ser tidos em conta como máquinas de jogos. Especialmente porque, lá para meados do ano, sairão novos modelos com novidades que poderão envolver os videojogos.

Mymovie

Os filmes baseados em videojogos continuam a ser maltratados pelos lados de Hollywood, seja pelo recurso a guiões fracos, *budgets* manhosos ou realizadores germânicos que, definitivamente, estão na profissão errada (alô Uwe Boll!). Todos os meses, a Smash! vai dar uma ajudinha aos estúdios de cinema e seleccionar os actores que melhor assentariam na adaptação dos clássicos dos videojogos ao grande ecrã. Arrancamos nesta edição com Gears Of War.

Marcus Fenix | John Travolta

O protagonista de Gears Of War podia ser o irmão gémeo perdido de John Travolta. Talvez por saber isso, o famoso actor colocou um lenço na cabeça para a fotografia. Só lhe falta a mosca para completar a caracterização!

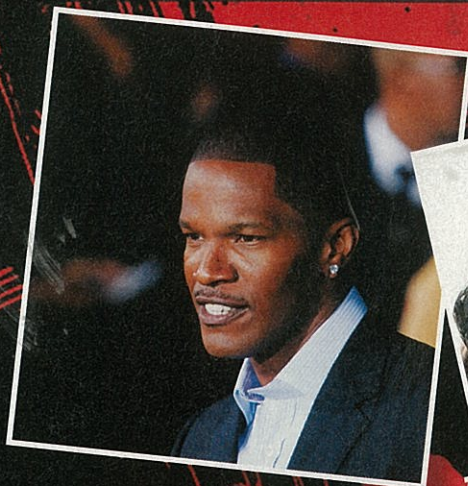
Dominic Santiago | Carlos Bernard

O companheiro de Marcus tem origem latina, assim como o actor Carlos Bernard do elenco da série televisiva "24". Para encarnar esta personagem precisávamos de um tipo com um ar temperamental e revoltado, e como o Joaquim de Almeida estava ocupado...

Gears

O filme dos vossos sonhos!

Também estão fartos de ver os jogos maltratados no mundo da Sétima Arte? Então não percam mais tempo e partilhem connosco o elenco do vosso filme de sonho. Enviem-nos as vossas sugestões para **leitores@revistasmash.com** (indiquem no assunto do email a frase "Mymovie") ou escrevam-nos para:

Revista Smash! - MyMovie
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

Augustus Cole | Jamie Foxx

Mais um elemento importante na Delta Squad, um soldado *bad ass*, capaz de aviar Locusts como quem come *cornflakes* ao pequeno-almoço. Jamie Foxx pode não ter a sua constituição física mas é um cliente regular do mesmo cabeleireiro de Cole...

Locust | Mickey Rourke

A escolha de Mickey Rourke faria poupar aos estúdios milhares de dólares em maquilhagem e efeitos especiais. O actor já tem a cara suficientemente esburacada e deformada para encarnar um Locust, os temíveis inimigos do planeta Sera.

Maria Santiago | Penelope Cruz

Tem um papel quase imperceptível no jogo mas a belíssima esposa de Dominic tem peso no arco narrativo do segundo título. Apostamos na também hispânica Penelope Cruz, recentemente oscarizada, para o seu papel.

BioShock 2

Reviver Rapture

Só há algo mais temível que um Big Daddy: uma Big Sister! Desvendem mais segredos de Rapture numa nova viagem ao fundo do mar. RUI PARREIRA

Conheçam a Big Sister

Outrora uma Little Sister, sobrevivente na fuga no primeiro jogo, esta personagem é esguia, muito ágil e tem equipada uma agulha na mão esquerda que recolhe o Adam, conferindo-lhe poderes "telecinéticos" fenomenais. Mais que uma inimiga, esta personagem constituirá, na verdade, a espinha dorsal da narrativa. É com ela que vamos perceber a razão da existência das Little Sisters e do seu macabro processo de transformação.

Um mundo subaquático fantástico, completamente devastado pelos seus habitantes – outrora mentes brilhantes – devido ao uso excessivo de uma droga que lhes concedia poderes especiais; o carinho entre duas criaturas tão diferentes: um monstro de escafandro e uma criança frágil e assustadiça; personagens que debitavam deixas de pura poesia; um ambiente ambíguo: assustador e acolhedor. Todos estes elementos, e mais alguns, transformaram **BioShock** num clássico instantâneo, conseguindo a proeza de colocar o protagonista, controlado pelo jogador, em último plano de interesse.

O regresso a Rapture vai dar-se dez anos após o primeiro episódio, contrariando os rumores de que estaria iminente uma "prequela" focada no descalabro da cidade utópica. E desta vez teremos acesso a um novo protagonista, nada mais nada menos que o primeiro Big Daddy, o protótipo destes enormes guardiães.

Se no primeiro título tivemos um fugaz prazer em controlar o "papá gigante", nesta sequela será possível utilizar todo o seu poder – as investidas rápidas e mortais dos encontrões e o uso da gigantesca broca que, combinados entre si, levam tudo à frente. Estão ainda previstas outras poderosas armas, algumas migradas do capítulo anterior.

Os *plasmids* (habilidades especiais assimiladas pelo herói ao longo do jogo) continuam a ser explorados em BioShock 2, sendo possível fazer diversas melhorias e combinações. Por exemplo, usando o remoinho de vento e o poder do fogo, obtemos um autêntico tornado de chamas. Por outro lado, será possível usar em simultâneo uma arma convencional e um *plasmid*, ao contrário do primeiro jogo que nos obrigava a alterná-los.

Big Daddys não faziam sentido sem as suas Little Sisters e estas acompanharão o jogador por toda a parte. Quando defrontarem outros Daddys terão a oportunidade ora de as matar e recolher o precioso Adam, ou adoptá-las, passando elas a seguir o jogador na busca de cadáveres com a preciosa droga.

Mas o grande perigo desta sequela chama-se Big Sister. Esta personagem perseguirá o jogador ao longo de toda a aventura, principalmente quando separamos as crianças dos Big Daddys. Os autores do jogo, a 2K Marin, pretendem criar um ambiente mais claustrofóbico já que a Big Sister consegue encontrar o protagonista, onde quer que ele esteja. Seremos sempre informados do risco que estamos a pisar e, quando despertamos a sua atenção, o melhor é fugir, escolher o melhor local para o confronto e tentar sobreviver.

Mas qual será a explicação para o regresso de uma Little Sister revoltada? E porque razão colocamos agora o escafandro do primeiro de todos os Big Daddys? Que novas mentes brilhantes, mas corruptas, iremos conhecer com o carisma de um Andrew Ryan? E como funcionará o misterioso modo *multiplayer* anunciado pela 2K Marin? São perguntas como estas que manterão os fãs em suspense até ao lançamento de BioShock 2 lá mais para o final do ano.

PASSATEMPO SKATE 2

Ganha a tábua de skate dos teus sonhos!

Queres ganhar uma tábua de skate à borla? É muito simples: pega num lápis, personaliza a tábua aqui ao lado com a tua ilustração e envia o resultado final para a redacção da Smash!.

Podes participar neste passatempo através do mail leitores@revistasmash.com (digitalizando a página e indicando no assunto da mensagem "Passatempo Skate 2") ou por via postal para o endereço:

Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

SMASH!

Lista de prémios

1º Prémio
Tábua de skate personalizada

2º ao 5º Prémio
1 jogo Skate 2

Para participares neste passatempo, tens de enviar a tua ilustração até ao próximo dia 30 de Abril. Fica atento à divulgação da lista dos vencedores no site ***www.revistasmash.com.***

EA

RECORDES DO GUINNESS

Super Mario Kart é o melhor jogo de sempre para consolas

Segundo a edição deste ano do livro "Guinness World Records: Gamer's Edition", Super Mario Kart é o jogo de consolas que teve o maior impacto de sempre na indústria dos videojogos. A famosa instituição juntou no pódio **Tetris** e a série **Grand Theft Auto** que lideram uma lista de 50 jogos.
Justificando as escolhas, a Guinness menciona que Super Mario Kart é um dos jogos de corridas mais vendidos nas plataformas da Nintendo, além de ter como protagonista a personagem mais famosa dos videojogos – Mario, que entrou em mais de 116 títulos.
Tetris, o jogo de puzzles de Alexey Pajitnov, foi a obra mais convertida, tendo sido editada em 59 plataformas. Por fim, GTA detém o estatuto do jogo mais controverso de sempre mas, contudo, é uma das séries com maior unanimidade nas médias de pontuações da imprensa especializada. **GTA 4** foi reconhecido pelo Guinness como o título que mais rapidamente vendeu na História da indústria de videojogos.

Sound Byte

«Os actores (e seus agentes) têm tão pouca consideração pelos videojogos que a única discussão que consegues ter com eles é quanto dinheiro por quanto tempo. (...) Raramente concordam em investir tempo e energia no seu papel, tudo o que querem é o máximo de dinheiro pelo mínimo tempo dispendido e, idealmente, num jogo que não afecte muito a sua imagem».
David Cage, director da Quantic Dream

RABUJADOR DIGITAL

BULL OF DUTY

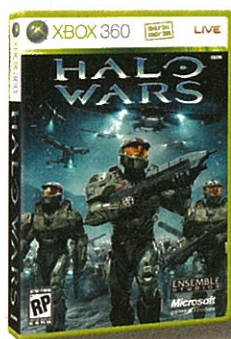
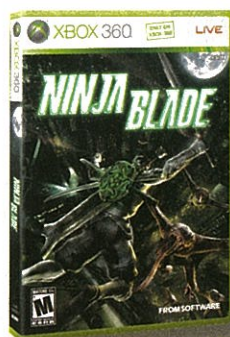
ToZé, especialista em videojogos e tauromaquia

Há coisas que um homem nunca esquece. A primeira cornada que leva. A primeira vez que é encornado. A primeira vez que pega um toiro pelos cornos. Fico particularmente emocionado quando me recordo desta última. E é de lágrima ao canto do olho que escrevo esta primeira coluna para a Smash!.
Mal pus os pés na arena virtual de Bull Of Duty, senti a mística daquela gloriosa tarde de sol na Praça de Toiros do Cartaxo. Senti o nervosismo de estar, pela primeira vez, diante de um animal daqueles. De ter toda a praça a olhar para mim. Os meus pés apertados dentro das sabrinas, o meu peito inchado, coberto de lantejoulas. Bull Of Duty concentra todas essas emoções numa sólida e poderosa experiência tauromáquica, tão real que até se sente a rugosidade dos cornos do toiro ao segurar no comando da consola (pelo menos na versão PlayStation 3).
Bull Of Duty é, em todos os aspectos, um jogo inovador. E se falarmos na toureabilidade que o modo cooperativo permite – junta três amigos e cria o teu próprio grupo de forcados –, pode mesmo dizer-se que a fasquia subiu muito.
Contudo, nem tudo são rosas: Bull Of Duty é também o primeiro jogo tauromáquico a introduzir personagens femininas e o irrealismo da coisa torna-a completamente impraticável. Sem ofensa para as garotas loucas pela arte tauri-na, mas o lugar da mulher não é na arena. É na bancada, a aplaudir, a lançar rosas ao forcado vitorioso. Só um homem com H grande e o material no sítio (e bem aconchegado nas calças de licra) pode, na verdade, cumprir este chamamento do "dever tauromáquico". Olé!

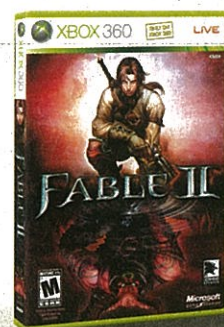
GRÁFICOS: 10/10
SOM: 8/10
ORIGINALIDADE: 10/10
TOUREABILIDADE: 7/10

Jogos exclusivos para a Xbox 360®

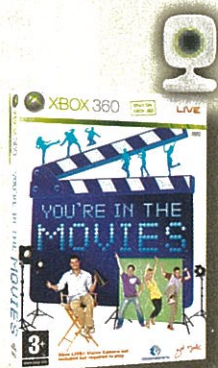
Conquista o Mundo, sê um Herói, transforma-te numa Estrela da Música ...

NOVIDADES

Halo Wars

Ninja Blade

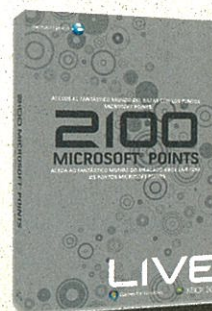
IMPERDÍVEL

Gears of War 2

Fable 2

SOCIAL

lips

You're in the Movies

LIVE

Subscrição Ouro Xbox Live 3 Meses

2100 Pontos Microsoft

Mais informações em

www.xbox.com/pt

Trocas em época de crise

Entre lojas que vendem títulos em segunda-mão, leilões ou mesmo troca entre amigos, os jogos que não são mais utilizados acabam por mudar de dono. É a pensar nessas trocas que surge o Goozex - **www.goozex.eu** - um portal online de partilha de jogos. Operacional desde 2006, o Goozex fomenta a sua comunidade a utilizar ferramentas simples e directas, permitindo envios de encomendas para a Europa. A segurança das transacções é garantida por um sistema de *feedback* e limitações desbloqueáveis conforme o número de "negócios".

A ideia do serviço vem directamente de um jogador, Jonathan Dugan, que outrora trocava jogos na sua GameStop local, nos Estados Unidos. «Uma vez levou 17 jogos e recebeu apenas cerca de 35 dólares por todos eles. No dia seguinte, estes estavam a ser vendidos entre os 12 e 33 dólares, cada um. Frustrado, Dugan lembrou-se de colocar os jogadores de todo o país a trocar jogos entre si e obter o seu máximo valor", revelou-nos Mark Nebesky, gestor de marketing da empresa e co-fundador.

Depois de dois anos a liderar o mercado de trocas de jogos online nos Estados Unidos, o Goozex expandiu-se para a Europa, mantendo uma equipa de seis elementos, metade em cada continente. A empresa não pretende expandir a sua área de negócio para lojas físicas mas pretende apostar na localização das línguas, agora que se expandiu para a Europa, segundo foi confidenciado à reportagem da Smash!.

O conceito

O detalhe mais impressionante do serviço é a sua base de dados. São cerca de 30 mil jogos nas diferentes plataformas, incluindo Macintosh e consolas já descontinuadas como a Dreamcast e GameCube. Cada título tem um valor fixo (mas em constante actualização) em pontos que serve como moeda de troca entre os membros registados.

Depois do registo gratuito, cada utilizador faz uma lista dos jogos que dispõe, sendo o seu valor automaticamente avaliado pelo sistema, recorrendo a um algoritmo especial. Por outro lado, o novo membro regista também quais os títulos que lhe interessam. O Goozex cruza as ofertas e procuras, colocando as pessoas em filas de espera. Quando um jogo é solicitado, o membro tem de se comprometer a enviar o produto no prazo estipulado e nas condições previamente acordadas (pode-se oferecer / procurar jogos apenas em disco, com manual e completos com a caixa). Neste formato, o objectivo do Goozex é eliminar qualquer tipo de negociação de preços e percas de tempo entre os utilizadores.

Os valores

O Goozex mantém um sistema de transacções que lembra o conceito da WiiWare ou Marketplace da Xbox 360. Cinco euros equivalem a cem pontos, valor base dos títulos mais baratos. Cada novo membro registado ganha de imediato este valor. O jogo enviado e recebido pelo destinatário confere ao utilizador os respectivos créditos, após atribuição do *feedback*.

O objectivo é fazer com que os membros "despachem" o máximo de jogos que detenham, acumulando pontos suficientes para depois resgatarem os que lhe interessam. Caso mantenham a apetência por um jogo específico e não tenham pontos, ou títulos disponíveis para negociar, existe sempre a possibilidade de se comprar à Goozex créditos pela mesma equivalência de valores. O serviço cobra apenas um euro por cada negócio efectuado, independentemente do valor do jogo, com a compra a processar-se através do PayPal.

Um aspecto interessante do serviço é que a

empresa não detém qualquer jogo em stock, sendo essa a beleza do sistema. Recorrendo às colecções dos membros, o Goozex já tem cerca de nove mil títulos únicos disponíveis, número que esperam alcançar em breve na Europa.

Dicas e garantias

Provavelmente a principal contrariedade do serviço diz respeito aos encargos postais, que ficam sempre à responsabilidade de quem envia o jogo. Durante o teste do serviço, a Smash! enviou um jogo para a Polónia que valia apenas cem pontos. O valor dos portes rondou os cinco euros, não compensando este envio. Desta forma, deve-se evitar a disponibilização de títulos de baixo valor, privilegiando-se as novidades.

De forma a garantir um maior nível de segurança, principalmente nos envios, o Goozex tem algumas normas e regras. O serviço reembolsa os membros perante situações de extravio, devolvendo aos membros o valor dos pontos do jogo e a nota de crédito da respectiva comissão. Além disso, cada utilizador tem um número limitado de *slots* de transacção que aumenta consoante o seu desempenho. Cada novo registo permite apenas um envio de cada vez, aumentando sucessivamente consoante o *feedback* positivo. Quem tiver pontos negativos fica impedido de pedir jogos, até alteração de postura. O Goozex promete ainda a monitorização contínua da actividade dos membros, impedindo abusos.

Após explorarmos as potencialidades deste serviço, o Goozex provou ser uma excelente ferramenta para se obter novos jogos. O segredo é a honestidade, resposta imediata nos pedidos e a oferta de bons jogos para um retorno interessante. A empresa denota uma grande preocupação com a sua comunidade, escutando as suas sugestões e prontificando-se a melhorar a plataforma. Mesmo com o custo dos portes, consegue-se bons negócios se estiverem títulos mais dispendiosos como **Little Big Planet** ou **Fable 2**. E é isso que os jogadores querem – novidades e completar colecções.

Diogo Ribeiro

Visão periférica

Renascimento electrónico

Eu tenho um problema. Quero gostar da Electronic Arts.

Calma. Podem afastar o colete-de-forças e os sedativos. Eu sei, eu sei. Para muitos é conhecida como Destruidora de Mundos e John Carmack até a apelidou de Império do Mal. E com razão – extinguiu a vida a estúdios míticos como a Origin Systems, abriu mão de Peter Molyneux, e foi forçada a rever as suas políticas de trabalho quando o caso EA Spouse revelou as condições de trabalho inaceitáveis a que muitos dos seus trabalhadores eram sujeitos. Tudo em nome do lucro. Em 2008 viram **Spore** ser boicotado através da Amazon num protesto sem precedentes contra a inclusão de Digital Rights Management – sistema de anti-pirataria que penaliza mais os consumidores legítimos do que os piratas.

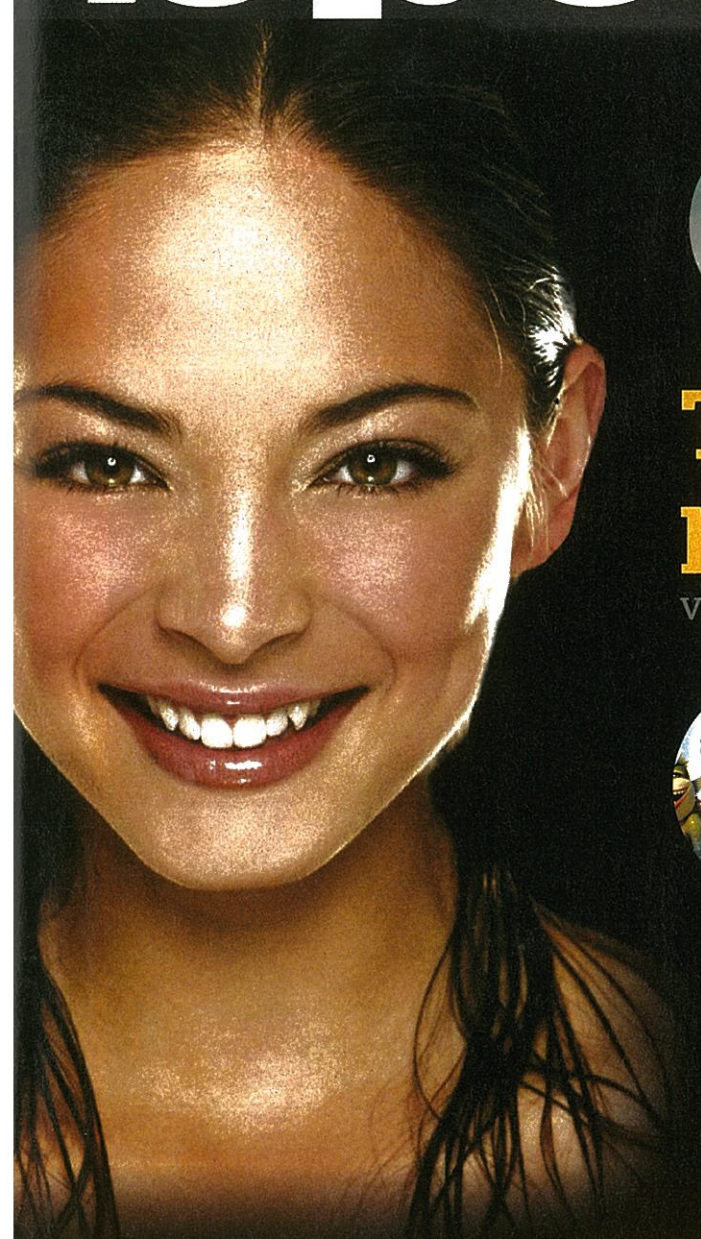
Mas há razões para ser optimista.

O catalisador é John Riccitiello que, num raro exemplo de honestidade à queima-roupa, admitiu que a estratégia da empresa estava errada. E, como tal, também ele. Decidiu colocar mãos à obra para limpar a reputação da empresa e reconquistar um lugar ao sol. Fez uma parceria com a Valve para distribuir jogos sem DRM através do Steam. Arriscou novas propriedades intelectuais como **Dead Space** e **Mirror's Edge** e salientou que, apesar de ambos os títulos terem ficado aquém das vendas esperadas, não vai desistir de apostar na qualidade e na inovação – é impossível não imaginar vários accionistas a, literalmente, sibilarem com estas palavras em tempos de recessão económica. Instaurou uma nova filosofia empresarial que dá maior liberdade aos estúdios internos, como a BioWare. Anunciou um projecto futuro com Goichi Suda, estrela fresquinha na constelação nipónica dos videojogos e responsável por **No More Heroes**. E, em 2009, planeia apanhar boleia com o cometa Wii.

E porque não dar-lhes o benefício da dúvida? Alguém pensou que a Nintendo – que limitou *third parties* de modo inflexível durante os anos 80, que desperdiçou potencial em projectos de realidade virtual, que recusou uma parceria com a Sony, que não convenceu o mundo das capacidades da Nintendo 64 e da GameCube – viria a ser o fenómeno de popularidade que é hoje em dia? A nova Nintendo é sobre comunicação, acessibilidade, construir pontes em vez de as destruir. Aprenderam com os seus erros, democratizaram a experiência lúdica, assumiram riscos como **MadWorld** e reinventaram o evangelho dos videojogos. *Your Wii be done.*

Parece que se dermos tempo suficiente ao mundo, ele muda as nossas expectativas.

Já é altura de mudarmos a nossa perspectiva em relação à Electronic Arts.

Spotlight

1. Street Fighter: The Legend of Chun-Li

A sexy agente da Interpol que dá porrada como ninguém já tem filme próprio. Chun-Li surgiu originalmente no famoso **Street Fighter 2** e é interpretada neste filme pela namorada do Super-Homem na série "Smallville", a bela Kristin Kreuk.

Três boas razões para ir ao cinema

Vê os trailers destes filmes em www.revistasmash.com

Monsters Vs Aliens

Quando um meteorito atinge Susy e a transforma numa adolescente gigantesca, ela está longe de imaginar que o governo a irá usar como arma para combater uma invasão alienígena. A ela juntam-se personagens insólitas como, por exemplo, uma criatura que é uma fusão de um peixe com um macaco e uma outra feita de gelatina e tomate. Humor desgarrado com o selo de qualidade da DreamWorks, criadora de filmes como "Shrek" e "Kung Fu Panda".

Underworld: Rise Of The Lycans

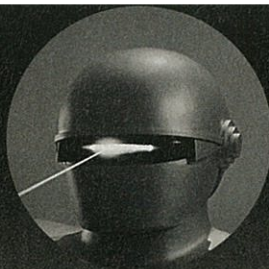
Apesar de ser o terceiro filme da série Underworld, "Rise Of The Lycans" (ou "A Revolta", em português) é, na verdade, uma prequela dos filmes anteriores, explicando a origem do primeiro Lycan (lobisomem) e do infame líder dos Vampiros, Viktor.

10 melhores robôs da história do cinema

10. ED 209
(Robocop, 1987)

9. C-3PO
(Star Wars, 1979)

8. Marvin
(The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, 2005)

7. Data
(Star Trek: The Next Generation, 1987)

Adivinha quem é!

Qual o nome deste robô e a que filme pertence?

Enviem a vossa resposta para leitores@revistasmash.com indicando no assunto do email a frase "Passatempo Spotlight". Quem acertar na resposta habilita-se a ganhar um jogo à sua escolha para PC ou consolas.

Acabadinhos de chegar em DVD

Feel good

Zack and Miri Make a Porno

Uma comédia que conta a história de dois amigos que se envolvem na indústria da pornografia amadora para tentar superar o seu crescente endividamento. Pelo caminho vão descobrindo que, afinal, o que sentem um pelo outro vai para lá da simples amizade.

Épico chunga

In the Name of the King - A Dungeon Siege Tale

Baseado no jogo Dungeon Siege, este filme coloca um simples camponês a liderar um grupo especial de guerreiros numa ofensiva contra o senhor do mal, Gallian. Acção *non-stop* realizada pelo infame Uwe Boll e desenvolvida pelo coreógrafo de filmes como "Heroes" ou "House Of Flying Daggers".

Musical

The Rocker

Apesar de ter pertencido a uma das maiores bandas de heavy metal dos anos 80, o baterista Robert Fish acaba por cair na obscuridade. Agora, 20 anos depois, a porta para a fama volta a abrir-se quando o seu sobrinho adolescente o convida para integrar uma nova banda. O problema é que o mundo da música mudou muito desde os 80s…

6. Master Control Program (Tron, 1982)

5. Optimus Prime (The Transformers, 1984)

4. Kitt (Knight Rider, 1982)

3. Robby (Forbidden Planet, 1956)

2. Wall-E (Wall-E, 2008)

1. R2-D2 (Star Wars, 1979)

Quake Live

Santificado se[ja]

Com **Wolfenstein** e **Doom** cativaram jogadores e influenciaram a evolução da indústria de videojogos. A id Software aposta agora na distribuição digital com uma das suas séries mais emblemáticas. Bem-vindos a Quake Live. **DIOGO RIBEIRO**

Estou numa fila de espera. Ao meu redor há quem procure sangue novo, a próxima dose de adrenalina ou simplesmente descobrir o jogo que outrora desafiou **Unreal Tournament**, da Epic Games. Há quem não consiga esperar meia hora. Há quem esperaria dias inteiros pela oportunidade. Na verdade, todas estas pessoas são invisíveis e a linha é virtual. A id Software não antecipou tamanha afluência aos seus servidores e, agora, quem quiser descobrir Quake Live tem que esperar a sua vez até poder participar no festim de *frags*.

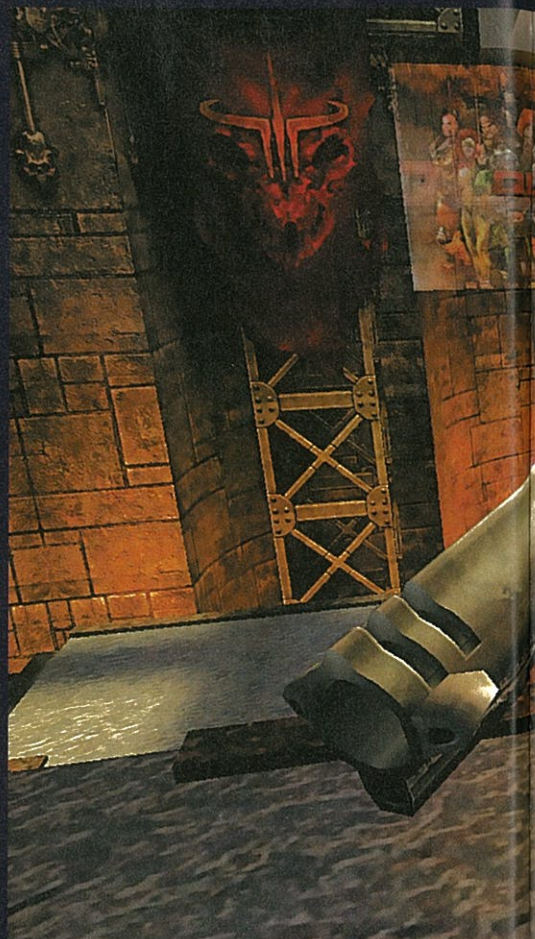
Enquanto a confirmação não chega, encontro apreensão. Em 1999, Quake 3: Arena, para além de ter sido a minha introdução ao mundo dos *first person shooters* online, foi uma experiência memorável para algumas gerações de jogadores. Enquanto o jogo da Epic nos deslumbrava com a sua diversidade, John Carmack e companhia tinham a aspiração de manter intacto o halo que envolvia o descendente directo de Doom. Para isso concentraram esforços no modo de *Deathmatch*, ampliando a rapidez, o caos desenfreado e a essência do *shooter* dos seus predecessores. Será que Quake Live conseguiu repetir a fórmula?

Quando a minha vez chega, o receio desaparece. Dos grunhidos de dor de Sarge ao som de tiros de caçadeira a ecoar pelos corredores, isto é Quake 3: Arena. Mas é mais evolução do que revolução: a jogabilidade e fluidez estão virtualmente intactas. E é surpreendente ver a quantidade de *shooters* que ainda têm dificuldade em seguir as suas pisadas; apesar das lançadas ao design minimalista de Quake 3, é inegável que isso lhe conferiu uma jogabilidade enérgica e única.

Um novo fôlego

O velhinho motor Id Tech 3 ainda está aqui para as curvas e a tecnologia também foi modificada o suficiente para oferecer uma experiência visual mais apetecível. Quem nunca percebeu porque os fãs da id Software e da Epic se dilaceravam tanto em torneios como em fóruns na Internet para decidir qual era o jogo superior, tem aqui a chance de encontrar algumas respostas.

Mas quase uma década depois, poderá Quake Live ser relevante e destacar-se dos próprios jogos que veio a influenciar? A resposta ainda não é clara mas as razões para esta aposta da id Software parecem ser sintomáticas de alguns problemas que têm surgido no mundo dos videojogos.

Por um lado, o avanço de certas tecnologias permitiu aos estúdios apostar na distribuição digital e assim contornar os custos e os métodos de distribuição tradicionais como a venda a retalho. Por outro, o investimento em títulos com elevados valores de produção passam muitas vezes ao lado das necessidades das audiências casuais, cujo entretenimento há muito já foi assegurado pela emergência de propostas como os jogos Flash. Isto sem esquecer a própria indústria em si que, até hoje, ainda não conseguiu encontrar soluções satisfatórias para combater os perigos da pirataria. Quake Live é a tentativa da id Software em explorar estes territórios.

ja o vosso frag

QUANDO A MINHA VEZ CHEGA, O RECEIO DESAPARECE. DOS GRUNHIDOS DE DOR DE SARGE AO SOM DE TIROS DE CAÇADEIRA A ECOAR PELOS CORREDORES, ISTO É QUAKE 3: ARENA.

Quake no browser

Uma das principais surpresas é o quanto a id Software parece querer nivelar o campo de jogo e tornar tudo mais acessível. Em vez de um programa local guardado no computador, Quake Live é executado a partir do *browser*, podendo ser jogado discretamente como um jogo casual enquanto alternamos entre páginas online ou em ecrã inteiro para nos concentrarmos na acção.

A dificuldade tem uma curva mais definida com um tutorial que se encarrega de avaliar as nossas habilidades, sugerir sessões contra adversários do nosso nível de perícia e garantir o acesso a informações detalhadas sobre um servidor - como as probabilidades de sucesso contra os participantes. Tudo à distância de um simples clique. Mas Quake Live também está mais próximo a um desporto virtual do que os seus antecessores: a precisão das estatísticas e o sistema de escalões lembram-nos, constantemente, a nossa posição no pódio competitivo.

E o preço? Nada. Quake Live é gratuito.

E o futuro?

Os custos de manutenção dos servidores serão pagos pela id Software com publicidade dentro do jogo a servir de potencial fonte de receitas. Basicamente, todos podem desfrutar de uma versão melhorada e gratuita de Quake 3: Arena, que instala *patches* tranquilamente enquanto jogamos e que, tal como o projecto Steam Cloud da Valve, permitirá gravar as nossas configurações de jogo numa base de dados online, acessível a partir de qualquer computador.

No entanto, ainda há arestas por limar. Todos os servidores são públicos, o que levou alguns clãs a pedir servidores privados. Para controlar as despesas de manutenção, está a ser considerado um plano de subscrição mensal para quem pretender configurar as suas próprias sessões. Outro problema é que a comunidade de Quake 3 passou anos a modificar o código de jogo mas Carmack defende que isso não se repetirá. «Nós controlamos tudo a respeito do projecto Quake Live e é assim que as coisas vão ficar», afirmou o fundador da id Software numa recente entrevista ao *site* Gamasutra.

Mas dúvidas aparte, a realidade é que Quake está de volta. E apesar dos anos e do *gap* tecnológico que o separaram da competição – jogos como **Team Fortress 2** e **Battlefield Heroes** - é o produto de um estúdio de referência que, com um simples gesto, está a contornar muitos dos problemas da indústria de videojogos.

Dados Pessoais

■ Sim, desejo subscrever a Smash! pelo período de um ano (12 revistas), recebendo um jogo à minha escolha para PC ou consola e 1 t-shirt Smash!, pelo valor de 80 euros

■ Sim, desejo subscrever a Smash! pelo período de seis meses (6 revistas), recebendo um jogo à minha escolha para PC ou consola, pelo valor de 50 euros

Nome	
Morada	
Localidade	Código Postal
B.I.	Contribuinte
Telefone	Email

** Promoção válida até 30 de Junho de 2009.*
Jogos de edição standard e limitados ao stock existente

Linha Assinaturas Smash!: 211 920 302 • Email: assinaturas@revistasmash.com •

Correio: Revista Smash!, Rua Conde de Redondo, 61 – 1ºA, 1150-102 Lisboa

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações estatísticas administrativas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■.

Loading...

Army Of Two: The 40th Day

Salem e Rios estão de regresso para distribuir pancada em tudo o que se mexe à sua volta. Quando um desastre de proporções épicas é despoletado em Xangai, a dupla de mercenários encontra-se no local errado, na hora errada, para variar. A vertente cooperativa do jogo será melhorada, introduzindo novos elementos e interacções tácticas. A inteligência artificial das personagens está a ser trabalhada de forma a oferecer uma experiência a solo quase idêntica às partidas em que um amigo nos protege as costas.

SISTEMA: PS3/X360/PSP
EDITORA: Electronic Arts
PREVISÃO: 4º Trimestre 2009

Brutal Legend

Tim Schafer (autor dos clássicos **Full Throttle** e **Grim Fandango**) está a produzir um novo jogo pleno de acção desmiolada e humor demente. Prestando homenagem aos monstros sagrados do *heavy metal*, os jogadores vão vestir a pele de um *roadie* - Eddie Riggs - interpretado pelo actor e músico dos Tenacious D, Jack Black.
A história leva o protagonista numa viagem no tempo, à época de reinos anciões da Era do Metal. Controlado na terceira pessoa, Riggs encontrará um machado de guerra que servirá como arma principal. A outra é uma guitarra eléctrica que viajou consigo mas que ganha poderes mágicos nesta Era. O herói poderá ainda controlar uma legião de bizarros monstros aos quais poderá dar simples ordens de atacar ou defender. Os dados estão lançados para uma aventura com a qualidade de **Psychonauts**.

SISTEMA: PS3/X360
EDITORA: Electronic Arts
PREVISÃO: 4º Trimestre 2009

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Resident Evil vai regressar à Wii trazendo novamente para a luz da ribalta Leon S. Kennedy e Claire Redfield.
Baseado no segundo episódio da série, este novo título permitirá reviver alguns dos momentos clássicos da franchise. Contem com muita acção na primeira pessoa num jogo que cruza um sistema de miras *old school* com ambientes cinematográficos. Poderão jogar de forma cooperativa com um amigo ou recorrer a um companheiro controlado pela consola.

SISTEMA: Wii
EDITORA: Capcom
PREVISÃO: 4º Trimestre 2009

Loading...

Split/Second

Em produção pelos estúdios da Black Rock, autores de **Pure**, Split/Second pretende ser mais um jogo de corridas frenético e divertido.
O jogo centra-se num programa de *reality show* onde os corredores são colocados num ambiente urbano, digladiando-se para chegar em primeiro à meta. Lembrando a jogabilidade de **Burnout**, os pilotos tentam utilizar todos os meios para eliminar a concorrência, incluindo estratégias como despoletar elementos explosivos do cenário que alteram drasticamente o traçado dos circuitos.

Sistema: PC/PS3/X360
Editora: Disney Interactive Studios
Previsão: 1º Trimestre 2010

Red Dead Redemption

Em Red Dead Redemption, os jogadores serão convidados a explorar um mundo aberto com cidades fronteiriças, pradarias cheias de vida selvagem ou perigosos desfiladeiros entre montanhas, entre outros clichés dos *westerns*. O protagonista da trama chama-se John Marston, um ex-bandido que procura a redenção face ao seu passado. A tarefa será complicada devido aos seus inimigos, assim como os agentes do governo que, aos poucos, vão ganhando influência onde outrora reinava a lei do mais forte.

Sistema: PS3/X360
Editora: Take 2
Previsão: 4º Trimestre 2009

Halo 3: ODST

ODST oferece uma nova campanha que funciona de prequela aos eventos de Halo 3, nomeadamente o regresso de Master Chief a New Mombasa. Desta feita, os jogadores testemunharão o destino da Terra na perspectiva de um oficial das forças especiais da ODST. Contem com novos elementos de jogabilidade tais como o controlo de uma equipa ou acção furtiva. A componente multiplayer não foi esquecida e inclui novos mapas, mais opções para o modo Forge, entre outros conteúdos.

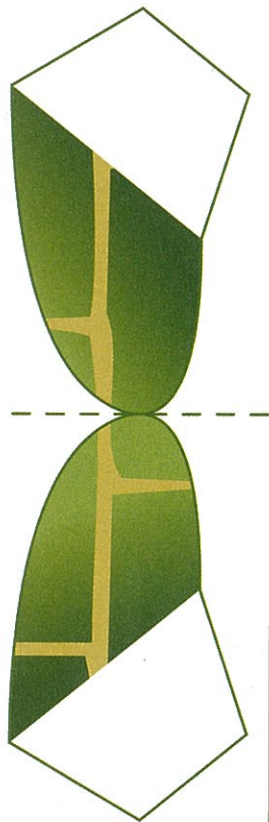
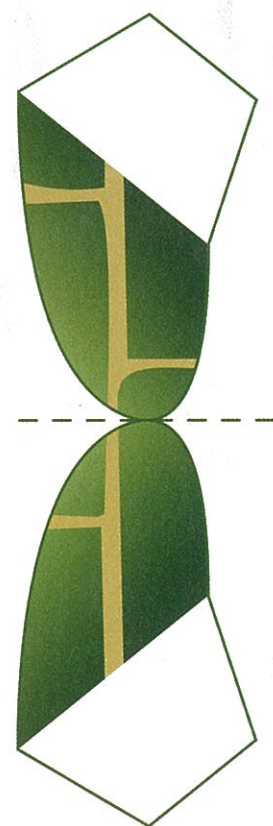
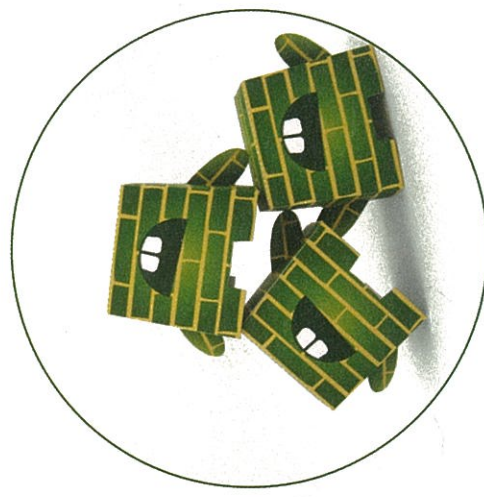
Sistema: Xbox 360
Editora: Microsoft
Previsão: 4º Trimestre 2009

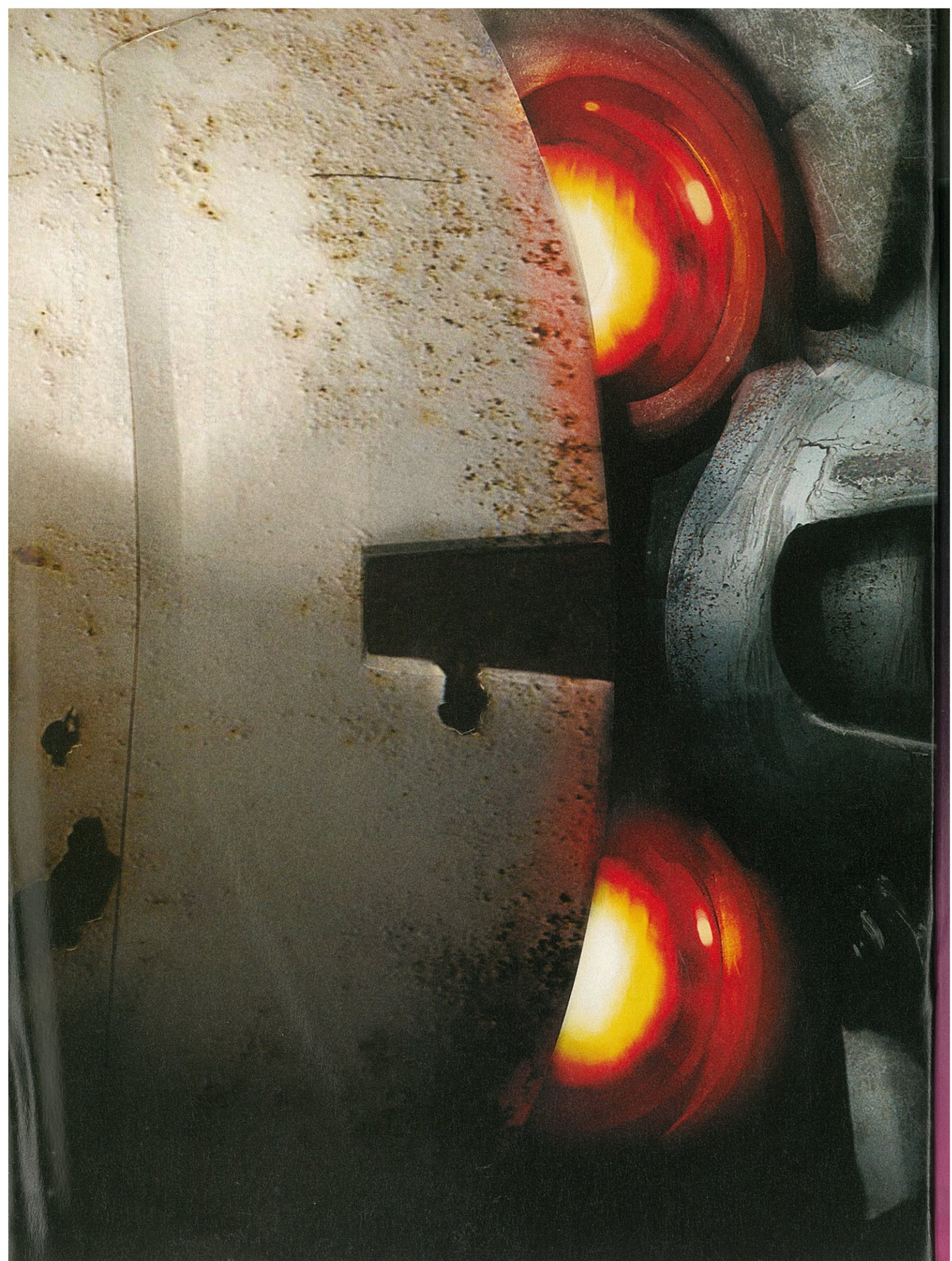
KILLZONE® 2
SMASH!

GUERRILLA
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT®

Recorta

Corta

Dobra

- Recorta todas as peças
- Cola as peças numa cartolina
- Dobra, encaixa e cola as abas brancas
- Encaixa os braços. Já está!

For more free designs visit:
www.dollyoblong.com

Loading...

The Witcher: Rise Of The White Wolf

Rise Of The White Wolf continua a seguir as aventuras de Geralt, o caçador de monstros. A maior inovação desta versão face ao jogo PC é a revisão total do sistema de combate. Cada botão do *gamepad* responde a acções imediatas, ao contrário do anterior sistema em que o *timing* dos ataques era um aspecto crucial. Desta forma, os jogadores poderão mudar de estilos de combate, defesas, contra-ataques e aceder a magias e poções com maior rapidez.

Sistema: PS3/X360
Editora: Atari
Previsão: 4º Trimestre 2009

Fairytales Fight

Imaginem a Capuchinho Vermelho sacar de uma faca e a atacar os inimigos que a abordam na floresta. Bizarro, não?
Com muita ironia à mistura, teremos aqui um jogo colorido na sua essência mas com elementos sádicos e violentos que nos remetem para o humor negro da popular série de *cartoons* "Happy Tree Friends". Fairytales Fight incluirá vários contos conhecidos do grande público como, por exemplo, os "Três Porquinhos", "Hansel e Gretel" e "O Flautista Mágico", entre muitos outros.

Sistema: PC/PS3/X360
Editora: Playlogic
Previsão: 3º Trimestre 2009

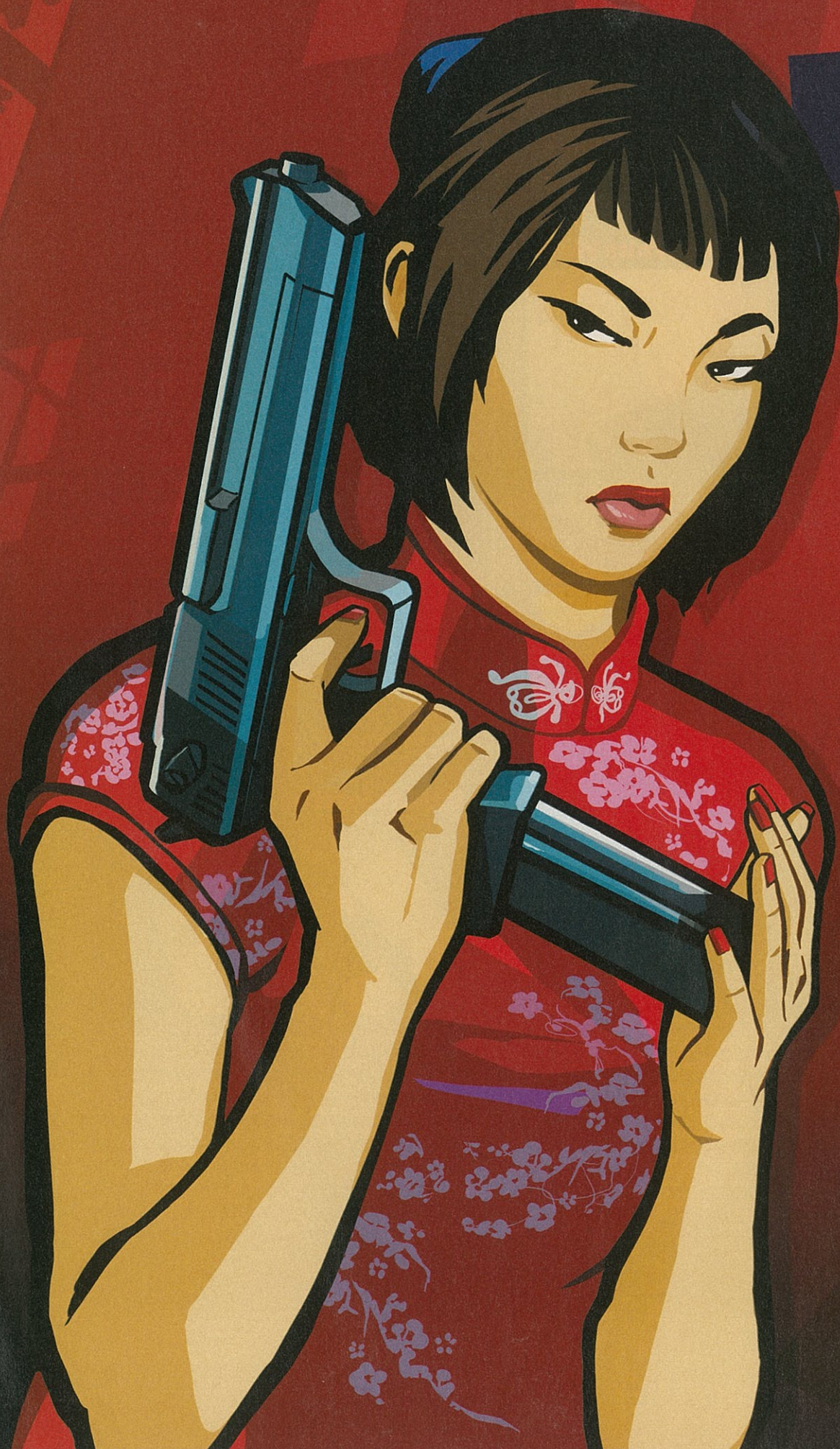
Uncharted 2: Among Thieves

Nathan Drake tem regresso marcado em Among Thieves e virá acompanhado por uma nova companheira - Chloe Frazer -, aproveitando a nova aventura para trocar as densas selvas tropicais pelas montanhas nevadas dos Himalaias. Desta vez, o herói segue as pisadas de Marco Polo na busca de uma dúzia de navios pejados de tesouros que desapareceram quando as embarcações regressavam da China, em 1292. Do lote de novos truques destaque-se a possibilidade do jogador poder disparar armas mesmo quando está pendurado ou a escalar.

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony
Previsão: 4º Trimestre 2009

Dante's Inferno

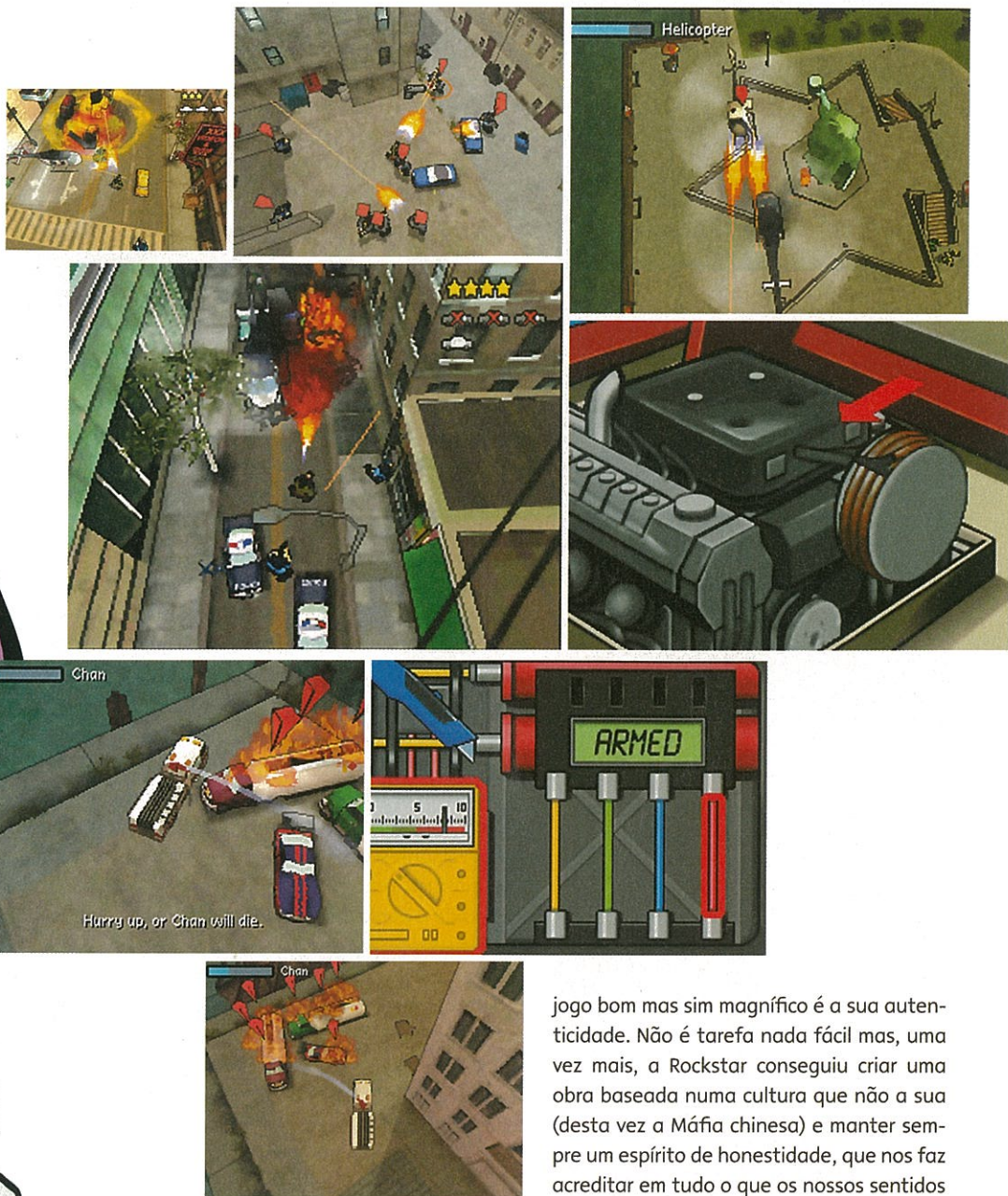
Dante's Inferno é um jogo de acção na terceira pessoa inspirado pela "Divina Comédia", o clássico literário de Dante Alighieri. As primeiras informações indicam que este título retém as ambiências soturnas de **Dead Space** mas oferece a jogabilidade frenética de um **God Of War**. Espera-se muita acção visceral, ataques especiais de encher o olho, projecções de inimigos e as habituais sequências de *quick time events*. A história coloca o jogador a atravessar os nove círculos do inferno: limbo, vaidade, ganância, heresia, violência, fraude, traição, vaidade e ódio.

Sistema: PC/PS3/X360
Editora: Electronic Arts
Previsão: Final de 2009

Negócio da China

Grand Theft Auto é um dos maiores e mais complexos jogos jamais feitos. A Nintendo DS é a consola tecnologicamente mais frágil do momento. Juntar ambos tinha tudo para ser uma má ideia mas, afinal, é um negócio da China. **GONÇALO BRITO**

Violência, roubo, prostituição, velocidade, tráfico e consumo de drogas, *rock n'roll*, sátira e morte. Juntos, estes termos têm um sinónimo: Grand Theft Auto. A ironia? É uma série que sempre abordou temas politicamente incorrectos, que sempre lidou com o que de mais baixo a raça humana tem para oferecer e, no entanto, é um dos maiores êxitos de sempre. E não nos referimos apenas às vendas: poucas marcas se podem orgulhar de serem tão *cool* aos olhos dos consumidores que querem usar as suas *t-shirts* e mochilas, colar os seus autocolantes e utilizar tudo o mais que contenha o *logo* Grand Theft Auto (GTA).
Mas existe uma razão lógica para este sucesso. Os tais temas "proibidos" apelam tanto à geração que cresceu nos anos 80 a ver filmes de acção norte-americanos, como à que se seguiu, fã de "Gangsta Hip-Hop". Depois há a questão da liberdade e impunidade: o ser humano "precisa" de fazer maldades... e GTA é um bom veículo de escape. O último, e talvez principal segredo do sucesso de GTA, tem a ver com autenticidade: as músicas, as cores, o design, os diálogos, as atitudes e motivações

Sabias que...

Existem duas Chinatowns em Portugal? Uma é no norte do país, em Vila do Conde, e a outra é no Entroncamento.

das personagens... em GTA não existem elementos forçados, de quem quer ser *cool* mas não sabe como. GTA é *cool* porque é honesto e mostra as coisas como elas são e com toda a crueza da realidade.

Quem já jogou e adorou este GTA: Chinatown Wars tende a justificar o facto de ter gostado com um argumento do género «é impressionante como eles conseguiram adaptar à DS o universo gigante do GTA». Apesar de isso ser verdade, o que realmente faz com que Chinatown Wars não seja "apenas" um jogo bom mas sim magnífico é a sua autenticidade. Não é tarefa nada fácil mas, uma vez mais, a Rockstar conseguiu criar uma obra baseada numa cultura que não a sua (desta vez a Máfia chinesa) e manter sempre um espírito de honestidade, que nos faz acreditar em tudo o que os nossos sentidos estão a captar.

De Hong Kong, com amor

Tudo começa com a morte do pai do protagonista, Huang Lee, que se vê obrigado a viajar de Hong Kong para Liberty City. O seu objectivo é entregar a espada sagrada de família ao seu tio, um ambicioso mas decadente líder mafioso. Contudo, ao chegar a Liberty City, Huang é alvejado, roubado e atirado a um rio dentro de um carro (não, não é uma tradição chinesa!). É neste ponto que se tor-

Segunda Opinião

Quando **Liberty City Stories** foi editado na PSP, fiquei a pensar nos cortes que teria de levar. Provavelmente, GTA deixaria de ser um mundo aberto, transformado em algo mais linear, baseado em missões. Como estava enganado... O resultado foi brilhante, com toda a atenção ao detalhe, toneladas de conteúdo e muito próximo daquilo que havíamos visto desde **GTA 3** na PS2. Sendo a DS uma consola tecnicamente inferior, o pensamento voltou: «como irão eles colocar tudo aquilo na consola»?

VOU destacar dois aspectos de que gostei muito. Em primeiro, o grafismo, todo ele recorrendo ao *cel shading* que lhe favorece os tons "cartoonescos". Mas sem descurar a atenção ao detalhe a que estamos habituados: os "espetanços" e "capotanços" espectaculares com as viaturas, a destruição do cenário, as fugas da polícia e os transeuntes a correrem desenfreados. Nem sequer faltam os comboios a circular em linhas por cima das estradas ou helicópteros a rondar a cidade.

O outro aspecto que adorei foi a excelente utilização do duplo ecrã, principalmente o táctil. São muitos os mini-jogos e actividades que beneficiam da sua utilização, desde fazer ligações directas da ignição, à utilização das mangueiras nos autotanques ou mesmo fazer tatuagens. O interessante é que a maior parte deles está concebido para utilizarmos directamente os dedos, evitando a intrusão do estilete quando combinados com os botões de acção da consola.

RUI PARREIRA

na óbvio que o génio da Rockstar não está limitado apenas ao jogo, mas também à sua integração com o hardware – a DS. Querem escapar do rio com vida? Peguem no estilete e comecem a martelar no vidro traseiro do carro. Algumas pancadas e estão livres. Agora, para além de recuperar a espada sagrada (que afinal foi ganha pelo pai de Huang – um viciado em drogas e prostitutas – num jogo de cartas), o jovem procura também vingança... e ganhar muito dinheiro, claro.

Ao contrário do que seria de esperar, a Liberty City da DS é impressionante, graficamente apelativa e cheia de detalhes deliciosos. Embora mais pequena do que a cidade de GTA 3, é um gigantesco complexo 3D de estradas, rios, edifícios, veículos e pessoas e pode ser percorrida a bordo de mais de cem veículos, entre diversos tipos de carros, motas, autocarros, camiões, carrinhas e até barcos. Em termos de Física, todos se comportam como seria de esperar (a velocidade das motos é especialmente suicida). É impressionante!

As rotinas dos cidadãos são complexas o suficiente para dar algum realismo à cidade: um habitante pode estar a dar um passeio a pé e pelo caminho desatar a discutir com outro, e chegámos a observar uma senhora que saiu de casa, meteu-se no carro e acabou por espalhar o caos num cruzamento, alguns quarteirões à frente. Ao acidente seguiu-se a chegada dos bombeiros e das forças policiais. Nada mau, *hein*?

De estilete em riste

Referimos, no início, que Chinatown Wars faz um excelente uso das funcionalidades esotéricas da DS. Para furtar carros antigos é necessário usar uma chave de fendas na ignição ou desaparafusar o painel onde se escondem dois cabos que têm de ser unidos, ao passo que nas viaturas mais modernas tem de se recorrer a um descodificador. Para desarmar bombas é necessário identificar o fio com mais carga eléctrica recorrendo a um multímetro, e com uns quantos golpes consegue-se aceder a pacotes de droga escondidos no forro das portas de carros. Tudo isto recorrendo ao estilete, claro.

Uma das minhas funcionalidades favoritas é riscar raspadinhas. Caramba que é mesmo viciante! Isso e fazer tatuagens. Genial! Se bem que destruir motores de carros com um martelo também é divertido. Já atirar *cocktails molotov*, caixotes ou controlar a mangueira de um camião cisterna, depen-

Sabias que...

Algum tempo antes do lançamento de Chinatown Wars, a Rockstar colocou em exibição nas lojas GameStop um vídeo publicitário onde se podiam ler frases como «só os criminosos das corporações é que são safos». Uma alusão às ajudas estatais fornecidas aos bancos após o recente *crash* da Bolsa de Valores norte-americana.

Everybody Is Kung Fu Fighting

Huang Lee

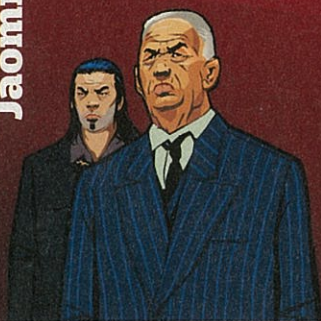
Descendente de um dos líderes do Clã Lee, de Hong Kong, Huang desloca-se a Liberty City para realizar aquele que era um simples recado de fim-de-semana, com muitas *strippers* e "copos" metidos ao barulho. Todavia, as coisas não correm bem como planeado...

Wu "Kenny" Lee

É o líder do Clan Lee e tio de Huang, em quem se apoia para tentar suceder a Hsin. É um "cota" *old school*, demasiado obcecado por poder e cinema porno.

Wade Heston

Um polícia corrupto que alia-se a Huang para descobrir o "bufo" do FBI que os tramou a ambos.

Hsin e Chan Jaoming

Hsin Jaoming sempre liderou os gangs da Tríade de Liberty City com punho de ferro mas pretende reformar-se e está à procura de um sucessor. No entanto, o seu filho Chan é burro como uma porta e apenas pensa em drogas e em comprar amigos.

Zhou Ming

Embora seja um sociopata violento e instável, é o principal candidato a próximo líder dos gangs das Tríades.

Ling

Tão bela quanto mortífera, Ling é o braço direito de Wu Lee no que toca a armamento. Especialista em artes marciais e todo o tipo de armas pequenas, é ela quem treina Huang e o prepara para a dura realidade de Liberty City.

1,2,3, Macaquinho do chinês

Eis algumas actividades de Chinatown Wars que podem partilhar com os vossos amigos... desde que eles estejam por perto.

Single Race
Ganha quem chegar primeiro à meta, ou eliminar primeiro a concorrência.

Season Race
Séries de até quarto torneios, cada um com cinco corridas. Quem tiver mais pontos no final da época, ganha.

Stash Dash
Um jogador rouba uma carrinha repleta de material de contrabando e tenta regressar à sua base, enquanto outro o tenta abalroar.

Liberty City Survivor
Palmilha a cidade, encontra o teu adversário e abate-o tantas vezes quanto possível.

Gang Bang
O teu gang tem de conquistar territórios ao gang rival... e vice-versa.

Defend The Base
Os jogadores humanos unem-se para defender a sua base de infindáveis hordas de ataques inimigos.

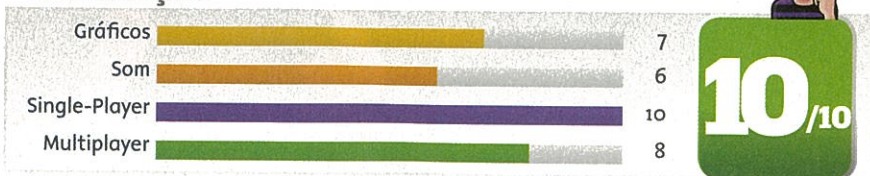
de da trajectória que desenharem no ecrã táctil. Precisam de apanhar um táxi? Uma assobiadela e já está. E existem muitas outras subtilezas deste género que vos surpreenderão ocasionalmente.

Naturalmente, tudo isto tem uma repercussão enorme no dia-a-dia de Huang. A sua carreira criminal arranca com missões dignas de um moço de recados, mas as coisas vão ficando cada vez mais interessantes. Salvar um aliado de um grupo de inimigos torna-se mais complicado quando o carro do nosso amigo se incendeia... com ele lá dentro. A solução é furtar um camião cisterna e apagar o fogo atempadamente. Existe quase sempre um *twist* perverso (que já estava a fazer falta à série, refira-se) que transforma uma missão aparentemente óbvia em algo imprevisível. Outro bom exemplo é a missão onde, em vez de teres de vencer uma corrida de carros, tens de sabotar o carro do potencial vencedor, e depois andar a abalroar os restantes adversários para que o teu amigo ganhe. Já o campo das missões secundárias está repleto de actividades giras como "raptar" carregamentos de droga, assaltar armazéns, participar em corridas, etc.

Estas missões dão acesso a peças únicas de armamento e podem ser repetidas tantas vezes quanto se quiser. E, antes que me esqueça, SIM! É possível ser taxista, bombeiro, vigilante, paramédico e distribuidor de comida, entre outros. Basta roubar o veículo correspondente, como é óbvio.

Pontuação

Gráficos	7
Som	6
Single-Player	10
Multiplayer	8

10/10

SISTEMA: DS **EDITORA:** Take 2 **PREÇO:** 40 euros

SMASH!
- Universo enorme e variado
- Aproveitamento original da DS
- Novas funcionalidades terão impacto na série
- Modo cooperativo

CRASH!
- Não se pode jogar online
- Sequências cinematográficas não são vocalizadas
- Não tem músicas famosas nem *talk-shows*

Eu dava-lhe ☐ /10

Estás orientado?

Para que nunca se percam, e porque um mapa de papel não combina bem com o conceito de portabilidade, Huang possui um PDA com GPS integrado onde pode consultar os melhores trajectos para os destinos a que pretende chegar. Mas este PDA é muito mais do que isso. É essencial para gerir uma das principais fontes de rendimento de Chinatown Wars: o tráfico de droga.

Cocaína, heroína, *cannabis*, *ecstasy*, tranquilizantes e ácido são os estupefacientes que vos dão capital para comprar tudo que sempre sonharam. O verdadeiro sonho americano. O segredo é comprar barato e vender caro e, para isso, é necessário consultar regularmente o PDA para descobrir que *dealer* está a vender o quê e a que preço. Por vezes uma SMS oportuna rende ainda mais dinheiro do que a venda entre *dealers* e outras organizações criminosas: «uns meninos ricos universitários vão dar uma festa esta noite e pagam bem por um quilo de coca». Negócio fechado! Mais um Ferrari estacionado à porta de casa.

Este é um jogo dentro do jogo e não há limite para a quantidade de tempo que pode ser jogado. É mesmo possível esquecerem o resto de Chinatown Wars e dedicarem-se apenas a este negócio. Mas atenção que ele poderá transformar-se num vício perigoso...

Pára ou o bófia dispara!

É que a polícia está sempre à espreita e olhem que, agora, escapar-lhe pode ser um pouco mais difícil. E mais divertido! Talvez inspirada por **Need For Speed: Most Wanted**, a Rockstar decidiu baralhar de novo e criar um sistema de perseguição completamente diferente daquele a que nos habitou no passado.

Agora as ruas são meticulosamente patrulhadas por polícias de giro e agentes de carro. Se forem apanhados a cometer uma infracção (a roubar um carro ou a atropelar alguém, por exemplo) a caça ao homem começa. Mais do que fugir, é necessário imobilizar as viaturas policiais, normalmente abalroando-as contra obstáculos (postes de electricidade e paredes costumam funcionar bem) ou contra outros veículos. Mas atenção: o objectivo não é matar os "bófias", pois isso apenas vai atrair mais e mais forças policiais.

Já seria impressionante se Chinatown Wars se limitasse a reunir em si o que de melhor a série tem feito, mas este jogo consegue ir mais além, superando-se constantemente a si próprio com elementos novos que certamente voltaremos a ver em episódios futuros da série, mesmo noutras plataformas. Para além dos que já referimos, falta ainda mencionar que é possível guardar a posição no jogo a qualquer momento e em qualquer lugar (desde que não se esteja a completar uma missão) e que se podem comprar armas sem sair de casa. Até os modos de jogo cooperativos, que se jogam com os amigos do lado, são excelentes (ver caixa "1,2,3, Macaquinho do chinês") pecando apenas por não poderem ser jogados online.

Grand Theft Auto: Chinatwon Wars é um dos jogos mais ambiciosos alguma vez criados para a DS e, contra todas as expectativas, um jogo fabuloso. Mas também, com autores que dizem coisas como «as pessoas ficam frustradas com os jogos porque estão constantemente a falhar – e para isso já têm o resto da vida delas», estavam à espera do quê?

Vai ver
"Chinatown" (Roman Polanski, 1974)

Tens de ouvir
"Too Much Heaven" de Wing

Faz download
Imagens, vídeos e *widgets*
www.rockstargames.com/chinatownwars/downloads

Toca a ler
História das Chinatowns
http://en.wikipedia.org/wiki/Chinatown

PASSATEMPO
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

A Smash! tem o prazer de se associar à Infocapital e à Rockstar Games na organização de um passatempo que celebra a edição de GTA: Chinatown Wars na DS. Para te habilitares a ganhar t-shirts, autocolantes, e estiletes GTA, basta que respondas correctamente à seguinte questão:

Qual o número de telefone da Beautiful Asian Body Work?

Envia a tua resposta para **leitores@revistasmash.com** ou visita o *site* da Smash! em **www.revistasmash.com** para participares nesta competição.

Halo Wars

Um Halo para todos e para ninguém?

O que começou por ser um jogo de estratégia em tempo real, brotou como um dos shooters mais populares de todos os tempos. Halo Wars é o regresso a uma origem inacabada e todos estão convidados. **NUNO RAMOS**

Ou será que não? No que aparenta ser um simples RTS (jogo de estratégia em tempo real) com um ambiente familiar esconde-se um "bicho" difícil de descrever. «Para quem é este jogo?» podemos questionar. A resposta não é imediata.

Fãs da série? É justo admiti-lo. Ainda assim, não podemos escapar ao facto que Halo foi sempre acarinhado enquanto shooter na primeira pessoa.

Fãs do género, então. Bem, talvez, mas convém relembrar que Halo Wars, mesmo que fosse o melhor título de estratégia para consolas no mercado, não é detentor da profundidade e nível de personalização que tendem a embelezar os jogos PC.

Um outro aspecto curioso é a forma como o universo Halo, apesar do seu sucesso, tem sido mal aproveitado. Halo Wars recua no tempo para contar uma história que se passa cerca de 20 anos antes do primeiro jogo, mas não esperem por grandes surpresas. Vistosas cenas animadas aguardam-vos, tal como um elenco de personagens pouco original.

Apesar de tudo, é fácil menosprezar esta suposta crise de identidade, mais ainda quando nos apercebemos que a Ensemble, criadora de clássicos como Age Of Empires e Age Of Mythology, foi capaz de desenvolver um jogo pura e simplesmente divertido, tanto para o lobo solitário como para uma matilha inteira.

Bem, na verdade a Microsoft não arriscou nada, incumbindo a Ensemble de produzir um jogo com mecânicas simples e directas de modo a não alienar o público da série Halo. Mesmo que as opções tácticas não sejam muitas, é de louvar a simplicidade dos controlos, adaptando-se bem ao comando. De estranhar uma campanha curta e limitada à facção dos UNSC, deixando de lado a perspectiva dos Covenant, elevando a longevidade do modo a solo. Pelo menos podemos aceder às unidades alienígenas nos confrontos multiplayer. ***RUI PARREIRA***

A guerra mudou

Halo Wars é um jogo que vai directo ao assunto, independentemente do modo que escolham ou missão que aceitem.

Os edifícios são construídos em torno de uma estrutura principal e os espaços disponíveis para o fazer são limitados. Isto significa que poderão ter problemas logísticos, resolvidos apenas quando se constrói uma nova base ou se destroem edifícios da que possuem, para que outros possam ser concebidos. Uma outra limitação diz respeito à quantidade de personagens e aparelhos que se pode controlar em simultâneo. Para um jogo onde existem três edifícios só para o treino de novas unidades nunca é possível comandar uma força muito extensa.

Navegar pelo mapa e visioná-lo da forma ideal faz-se com naturalidade, sendo possível ampliar e reduzir a imagem, girar a câmara para a esquerda e para a direita, quadruplicar a velocidade da mesma pressionando o gatilho esquerdo e saltar para vários pontos de interesse usando os botões direccionais. Simples.

Seleccionar unidades e coordenar ataques é outra história, especialmente quando nos encontramos no calor da batalha. É verdade que existe diversas maneiras de eleger as tropas, incluindo escolher todas as personagens, as que se encontram no ecrã ou apenas um tipo de unidade. Mas é aqui que nos apercebemos que um *gamepad* não substitui um rato e teclado. É fácil cometer erros quando se está numa situação de aperto – por exemplo, uma missão que nos obrigue a repartir as unidades por diversos grupos. É igualmente desafiante usar o ataque especial de uma unidade específica quando temos o batalhão inteiro seleccionado.

Honra a tua bandeira

Os objectivos da campanha - exclusiva às forças UNSC - variam de missão para mis-

7/10 Não deixa de ser um jogo divertido e interessante mas os ferrenhos da estratégia irão sempre encará-lo como um RTS light. Os fãs agradecem a expansão do universo Halo.

Sabias que...

A Bungie começou a desenvolver Halo como um RTS para o Mac? Mais tarde, numa segunda fase, foi exibido como um jogo de acção na terceira pessoa, mas o seu destino foi outro. A Microsoft adquiriu o estúdio e Halo virou first person shooter na Xbox.

são (15 no total), mas não encontrarão aqui nada que já não tenham visto antes: destrói a base inimiga; aguarda por evacuação; assiste um grupo cercado, por aí fora. A campanha pode ser terminada em menos de uma dezena de horas, dependendo um pouco do nível de dificuldade que escolham. Caso estejam com problemas, podem sempre partir para as missões com um amigo, via Xbox Live ou System Link.

Para além desta expedição ao universo Halo, a Ensemble presenteou os fãs com uma robusta componente multiplayer para até seis jogadores em simultâneo. Skirmishes - que podem ser abordadas nos modos standard ou deathmatch - estão na ordem do dia, sendo possível criar partidas onde cada utilizador selecciona um de seis líderes - três para as forças UNSC e três para os Covenant. Os 14 mapas de jogo possuem diferentes tamanhos, estilos visuais e outras particularidades.

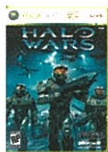
A Ensemble não se despede em beleza mas deixa-nos nas mãos um dos melhores jogos de estratégia de sempre para consolas. Confuso? Bom, também não se pode dizer que a concorrência seja muito cerrada. No fundo, Halo Wars é um RTS para todos e para ninguém.

Eu dava-lhe ☐ /10

Pontuação

Gráficos	7
Som	8
Single-player	7
Multiplayer	8

7/10

SISTEMA: Xbox 360 **EDITORA:** Microsoft **PREÇO:** 69 euros

SMASH!
- Ideal para principiantes
- Altos valores de produção
- Dificuldade bem afinada

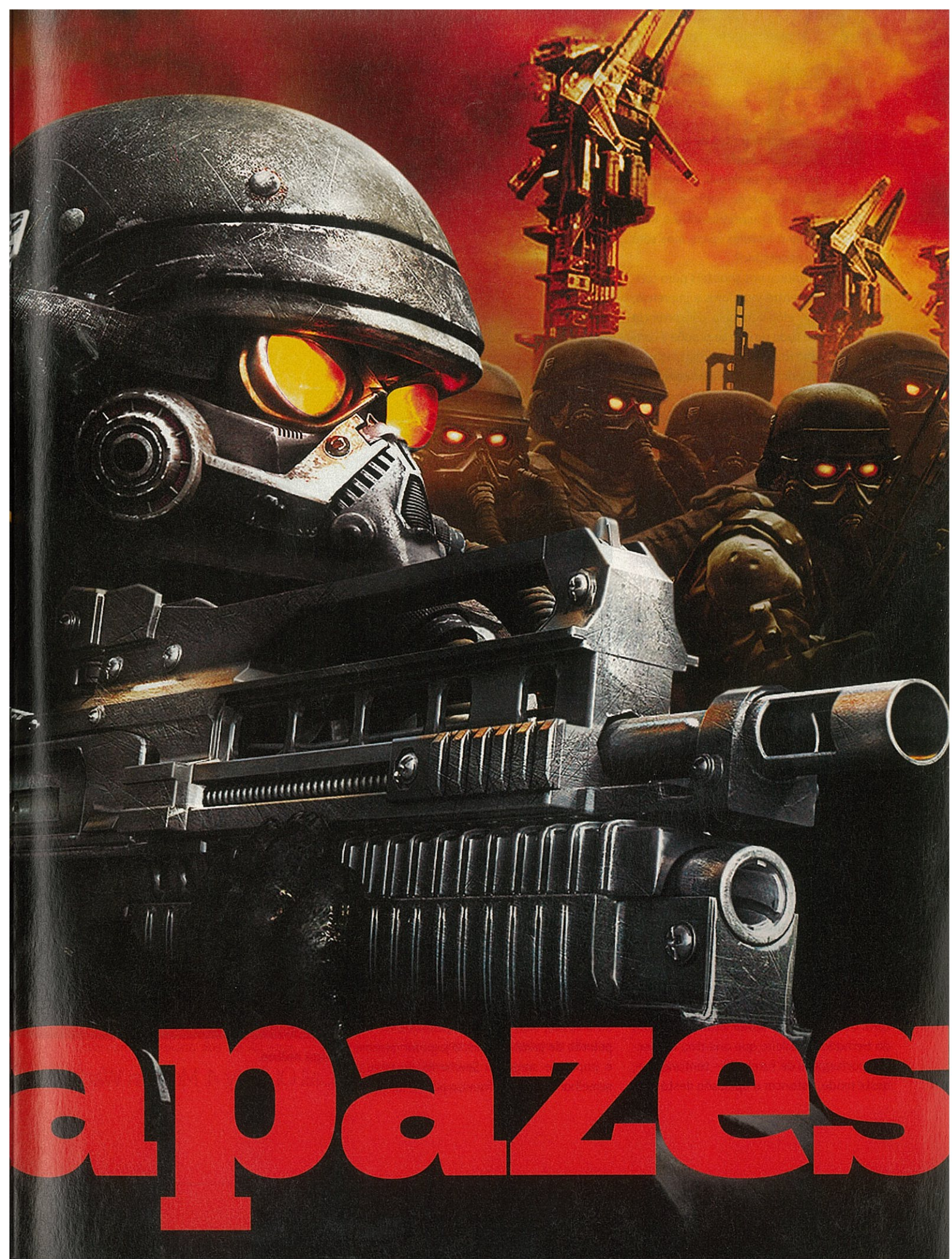
CRASH!
- Simplicidade pode aborrecer
- Campanha exclusiva à facção UNSC

Killzone 2

Mais do que o sucesso de vendas, tratou-se de uma questão de honra para a Guerrilla Games. Um famoso *trailer*, mostrado na feira E3 de 2005, tornou Killzone 2 numa espécie de anedota: "alguma vez a consola conseguirá debitar aqueles gráficos?". Parabéns. Superaram-se! **RUI PARREIRA**

Eram todos

Maus r

apazes

Tem os ingredientes de um verdadeiro *blockbuster* de acção: um ambiente explosivo e imersivo, um universo de ficção científica e valores de produção impressionantes. Muitos quereriam uma história épica, mas será isso realmente necessário?

Killzone 2 é um marco nos *shooters* para consolas, unânime entre jogadores e imprensa, mas sobretudo elogiado pela concorrência da Sony. Quase tudo ao que se propõe é conseguido, mesmo recorrendo a clichés batidos e *scripts* que ajudam à imersão no campo de batalha. Mas não é isso que um fã do género deseja? A Guerrilla não inventa a roda mas utiliza-a para conduzir uma caravana de momentos memoráveis!

De facto, se partíssemos Killzone 2 em pedaços perceberíamos que este ***shooter*** pouco faz para merecer o título de "original". Não obstante, é por esta mesma razão que ele consegue ser tão notável. Porquê? Apesar da sua incapacidade em inovar, o jogo da Guerrilla mostra-nos que, embora revolucionar seja sempre bem-vindo, conceber um dos grandes títulos do género é sinal que o mesmo ainda tem muito para dar.

NUNO RAMOS

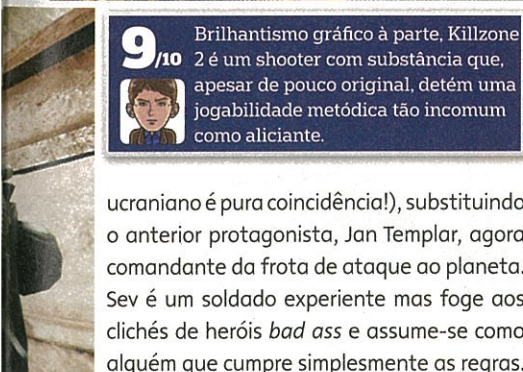
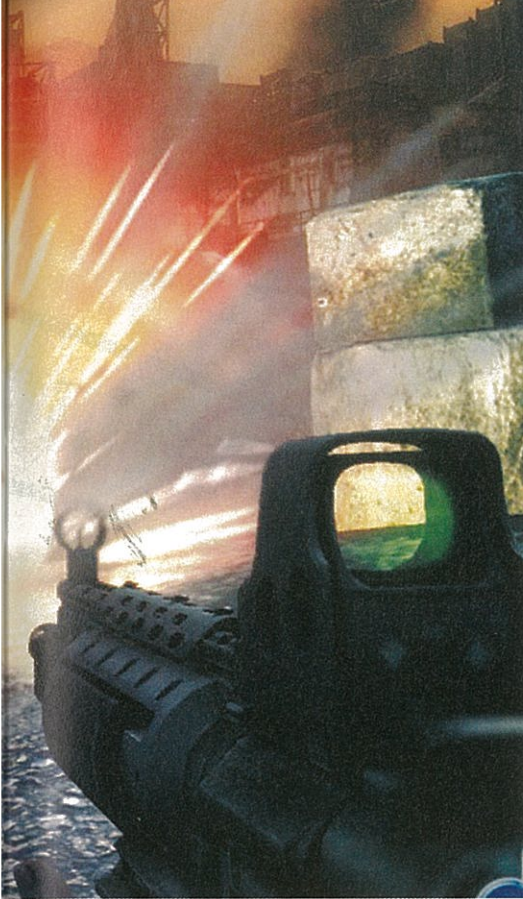
Killzone 2 continua a trama dos títulos anteriores mas vira o tabuleiro do avesso. Desta vez, toda a acção tem lugar no planeta Helghan num contra-ataque inesperado das forças da ISA. Mal começamos a jogar, reparamos no ambiente que nos espera e rapidamente sentimo-nos como já tivéssemos combatido nesta guerra.

É evidente a forte inspiração da Segunda Guerra Mundial e dos seus jogos mais emblemáticos como **Call Of Duty** ou **Medal Of Honor** – a chegada dos soldados ISA recordam-nos o desembarque na Normandia, com todo o caos e frenesim da recepção dos Helghast. O objectivo final da campanha é capturar o líder inimigo - Scolar Visari (será primo do treinador brasileiro que orientou a selecção portuguesa de futebol?) – tentando-se, deste modo, estancar a opressão desta raça sanguinária. A progressão das missões, com objectivos como assegurar praças importantes ou sabotar armas, é outro detalhe que nos remete para o conflito entre Nazis e Aliados.

Irmãos de armas

A campanha flui entre ambientes interiores (com arquitecturas muito interessantes) e cenários exteriores, revelando a diversidade do planeta Helghan. A Guerrilla foi inteligente ao disfarçar a profundidade dos cenários com poeiras e fumos, poupando todos os recursos da PS3 para recriar de forma mais detalhada os cenários e personagens que se encontram nas nossas imediações. Uma fórmula que resulta em cheio.

O enredo é curto mas o que interessa é como vivemos esta experiência. Não somos nenhum *lone ranger*, um Rambo incumbido de salvar o mundo. Somos alguém que dará um contributo importante para o sucesso da invasão, sim, mas acompanhado de um pelotão de jovens heróis. O jogador assume o papel do sargento Sevchenko (qualquer semelhança com um famoso ponta-de-lança

Joga online
Call Of Duty 4: Modern Warfare

Pontuação

Gráficos	9	
Som	8	
Single-player	8	
Multiplayer	8	

9/10

SISTEMA: PlayStation 3 **EDITORA:** Sony **PREÇO:** 65 euros

SMASH!
- Ambiente imersivo
- Companheiros de armas e inimigos astutos
- Solidez da acção
- Multiplayer

CRASH!
- Está mesmo a pedir um modo cooperativo
- Campanha curta

Eu dava-lhe ☐ /10

9/10 Brilhantismo gráfico à parte, Killzone 2 é um shooter com substância que, apesar de pouco original, detém uma jogabilidade metódica tão incomum como aliciante.

ucraniano é pura coincidência!), substituindo o anterior protagonista, Jan Templar, agora comandante da frota de ataque ao planeta. Sev é um soldado experiente mas foge aos clichés de heróis *bad ass* e assume-se como alguém que cumpre simplesmente as regras. Uma cara conhecida dos fãs da série - Rico Velasquez – integra ainda o esquadrão. Observando o sentido de companheirismo e entreajuda dos soldados da equipa, sentimos que a Guerrilla tinha condições de planear este jogo com uma vertente cooperativa em mente. Infelizmente, estamos perante uma oportunidade desperdiçada...

À conquista do planeta

Os elevados valores de produção de **Killzone 2** não se resumem ao aparato visual. Pegar numa das armas e utilizá-la é uma experiência fantástica, não só pela solidez da sensação de disparo mas também pela variedade e utilidade dos equipamentos consoante os casos. Mesmo a utilização de veículos não foi deixada de lado, incluindo tanques e *walkers* cujo controlo é bastante eficaz.

Os Helghast são munidos de uma astúcia exemplar, não tendo problemas em ripostar, adaptando-se à nossa postura, recorrendo a tácticas de flanqueamento, arremessando granadas ou mudando constantemente de posição. Sob fogo, usam e abusam das diversas coberturas.

Os amantes de *shooters* na primeira pessoa não terão problemas em nomear Killzone 2 como um dos melhores títulos de sempre da PS3. O jogo esteve no forno durante anos a fio, sob suspeições constantes, mas deu a volta por cima. A Sony conseguiu revitalizar uma franchise capaz, só por si, de vender consolas. E ou muito nos enganamos ou Killzone 3 não vai levar tanto tempo a chegar aos escaparates.

Multiplayer ao rubro

Um dos melhores aspectos de Killzone 2 é o suporte *multiplayer* que abrange mapas interessantes e bem balançados, assim como uma panóplia de modos.

Tal como em Call Of Duty 4, o jogador ganha experiência ao longo das partidas, adquirindo patentes para aceder a novos itens e habilidades. Paralelamente, recebe medalhas por acções específicas durante as batalhas, com o jogo a premiar constantemente os soldados mais corajosos. Contem ainda com diversas classes, para que possam desempenhar o papel certo, no vosso estilo de jogo favorito.

Serão médicos, engenheiros ou simplesmente carne para canhão? Os formatos de jogo não fogem muito ao convencional (Deathmatch, Capture The Flag, etc.) mas poderão ser centrados num único modo, tornando as batalhas bem mais frenéticas. Os servidores suportam um máximo de 32 jogadores em simultâneo, com a opção de se adicionar até 15 *bots* ou treinar com estes offline. Contem com um lote de oito mapas onde sobressai a verticalidade dos cenários. ***R.P.***

Patapon 2

O regresso das batucadas!

Inspirou-se nas artes primitivas, pré-colombianas, nas guerras entre tribos, com todo o misticismo espiritual das antigas civilizações. O mistério do destino, envolto em poesia, guiou Rolito, o designer francês que concebeu todo o estilo gráfico de Patapon. O seu trabalho em conjunto com os estúdios nipónicos da Sony (os mesmos do tresloucado LocoRoco) e a Pyramid originou algo de memorável.

Patapon é um jogo difícil de catalogar, encontrando-se entre a estratégia e a acção, brindada com elementos rítmicos banais mas estupidamente envolventes. Esta obra foi considerada uma peça lúdica de arte, onde gráficos, sons e jogabilidade se fundem numa perfeita harmonia. Interessante mas frustrante na sua dificuldade, a Sony decidiu, um ano depois, entregar-nos uma sequela, usando e abusando desses mesmos elementos.

A jogabilidade do primeiro episódio assentava em combinações de ritmos, através de um tambor, que desencadeavam acções dos pequenos guerreiros – atacar, defender, avançar e usar magias especiais eram algumas das possibilidades. Os cenários e as personagens dispunham-se numa visão lateral 2D, num aspecto semelhante a silhuetas. Para superar inimigos e obstáculos tínhamos de possuir um excelente sentido rítmico e ser capaz de dar as ordens num timing perfeito. A forma como as melodias se adaptavam ao ritmo da acção revelou-se um dos principais trunfos do jogo e despertava-nos aquela sensação de querer jogar "só mais um nível"...

Pontuação

Gráficos		8
Som		8
Single-player		7
Multiplayer		4

7/10

SISTEMA: PSP **EDITORA:** Sony **PREÇO:** 30 euros

Para a sequela, a Japan Studios pegou exactamente na mesma fórmula, tentando expandir um pouco mais a jogabilidade e responder, ao mesmo tempo, às críticas apontadas à versão original. A adição de uma componente multiplayer, a possibilidade de desenvolver os atributos dos guerreiros (permitindo formar exércitos mais rapidamente e determinar os seus atributos / fraquezas) e a introdução de heróis especiais são as principais novidades.

O herói apresenta-se como uma unidade mais poderosa e imortal que ressuscita poucos segundos depois de tombar em combate. Esta personagem acaba por justificar uma pequena mudança na jogabilidade: se conseguirem um timing perfeito nos quatro toques de tambor, o herói lança um ataque devastador que desequilibra a balança das batalhas a nosso favor.

Quem gostou do primeiro jogo certamente continuará as aventuras desta sequela. Todavia, existe por aqui muita reciclagem de elementos gráficos, bosses e a própria estrutura das missões. No fundo, Patapon 2 parece mais uma expansão do que uma verdadeira sequela.

Caçadas com amigos

A introdução do herói em Patapon 2 é o grande pilar da sua componente *multiplayer*. Utilizando esta personagem, poderão juntar-se a mais três amigos (ou à consola) para participar em caçadas e investigar a localização de valiosos espólios, ao mesmo tempo que se defrontam os *bosses* da aventura mas, desta feita, em modo cooperativo. ***R.P.***

Eu dava-lhe ___ /10

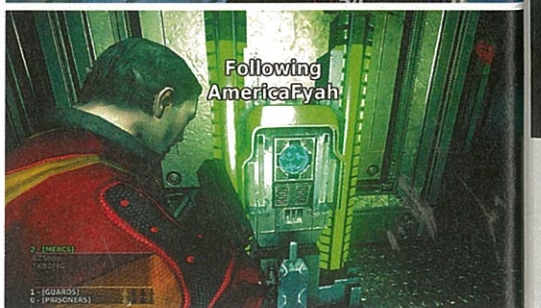
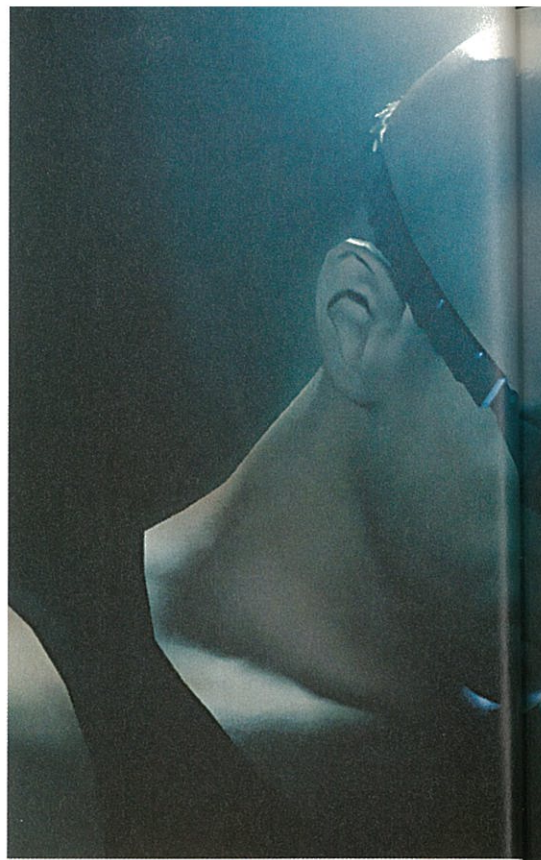
The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena

Diesel a meio-gás

Escape From Butcher Bay fugiu à regra das más adaptações de filmes ao mundo dos videojogos. Cinco anos depois, a Starbreeze produz um remake, adicionando-lhe uma expansão. Será que a qualidade se mantém?
RUI PARREIRA

O universo "Riddick" começa a despertar novo interesse. Vin Diesel deu a entender que um novo filme está na calha mas, antes disso, poderás encarnar o Furyan numa nova aventura. Assault On Dark Athena é uma expansão, com cerca de sete horas de duração, que aqui se junta ao original Escape From Butcher Bay, revisto e melhorado. Neste episódio, Riddick encontra-se aprisionado numa gigantesca nave espacial - a Dark Athena. Para escapar aos seus captores tem de percorrer silenciosamente as diversas áreas da nave, procurando outros prisioneiros que o ajudem.
Apesar da postura anti-herói que caracteriza o protagonista - dando-lhe o típico tom de bad ass, ameaçando tudo e todos, com aquele vozeirão potente -, o ritmo de jogo é demasiado lento. A Starbreeze manteve a estrutura do primeiro título, privilegiando a acção furtiva numa óptica semelhante a jogos como Thief ou Splinter Cell. Isto significa que o ambiente prima pela escuridão exagerada, que terás de usar a teu favor evitando confrontos desnecessários. Como se viu em Escape From Butcher Bay, Riddick adquiriu a capacidade de ver no escuro e essa será a principal vantagem perante o inimigo.
Os confrontos centram-se na acção corpo-a-corpo, com Riddick a executar alguns golpes viscerais. Seria interessante que a produtora tivesse aprofundado o seu sistema de combates para uma maior imersão. Condemned já mostrou como se aplicam bons golpes, defesas e contra-ataques, algo que fica aquém das expectativas neste jogo. Ainda assim, é delicioso observar algumas das finalizações com que o herói "despacha" os inimigos.

Inteligência Riddickula

Como é óbvio, Assault On Dark Athena não podia ignorar por completo o recurso a poderosas armas de fogo. Apesar da solidez do seu uso, a detecção de colisão deixa muito a desejar. Os inimigos necessitam de um cartucho inteiro para serem eliminados, não havendo qualquer atenção a danos localizados.
Para rir temos a inteligência artificial que revela inimigos completamente perdidos no campo de batalha. Estes limitam-se a espreitar nas coberturas, mostrando metade do

Vai ver
"Pitch Black" (David Twohy, 2000)

Eu dava-lhe [ ] /10

Vin Diesel e os videojogos

O famoso actor de filmes de acção é também um amante incondicional de videojogos, justificando assim o investimento na sua produtora Tigon. Desta forma, o grau de exigência dos jogos que exploram a sua imagem é elevada e provavelmente um dos factores de sucesso de Escape From Butcher Bay. Assault On Dark Athena tem edição quase simultânea com The Wheelman, outro título de acção que protagoniza. No entanto, o seu jogo de sonho ainda está a ser produzido – Barca B.C., um jogo online para múltiplos utilizadores baseado nas conquistas de Aníbal de Cartago durante as guerras Púnicas, projecto que será suportado por um filme previsto para 2011. ***R.P.***

corpo, mas a sua principal táctica é correr na tua direcção que nem uns desalmados, em fila indiana, à espera de serem "aviados".

A estrutura da campanha e exploração da nave deixa um pouco a desejar. Riddick parece mais um moço de recados dos prisioneiros do que propriamente o seu salvador. Os objectivos não são claros, sendo fácil ficares encurralado no cenário, tudo porque não reparaste num pequeno alçapão a brilhar no cantinho.

Escape From Butcher Bay continua a ser um jogo bem mais completo e interessante que a sua expansão. No entanto, comparando com títulos mais recentes no PC ou consolas de nova geração, nota-se que os efeitos visuais estão datados, mesmo tendo em conta um tom cinematográfico que alterna a perspectiva entre a primeira e terceira pessoa.

A falta de suporte multiplayer foi uma das principais queixas do primeiro jogo, sendo agora introduzido neste pacote. A Starbreeze não arriscou, inspirando-se no ritmo frenético de Quake ou Unreal Tournament. Os principais modos resumem-se aos tradicionais *Deathmatch* ou *Capture The Flag*, em equipas que opõem guardas e prisioneiros.

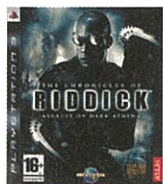
Butcher Bay Riot e Pitch Black são desafios bem mais interessantes. O primeiro coloca três equipas a lutar pelo roubo de um objecto que deve ser transportado até à base. As mortes e vitórias conquistadas premeiam a equipa com dinheiro para gastar em armas e armaduras no round seguinte. Já Pitch Black revela-se semelhante à prova Bond Versus de Quantum Of Solace, com um jogador a encarnar Riddick, enquanto os restantes seis assumem o papel de soldados que o tentam capturar, equipados com um arsenal completo.

The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena não consegue ombrear com as mais recentes propostas dentro do género. A campanha da expansão é sofrível, mas a inclusão do primeiro capítulo e um formato multiplayer dá-lhe algum alento. Esperemos que a Starbreeze nos ofereça uma verdadeira sequela em breve.

Pontuação

Gráficos	5
Som	7
Single-player	6
Multiplayer	6

6/10

SISTEMA: PC/PS3/X360 **EDITORA:** Atari **PREÇO:** N.D.

SMASH!
- Regresso ao universo de Riddick
- Introdução de uma componente multiplayer

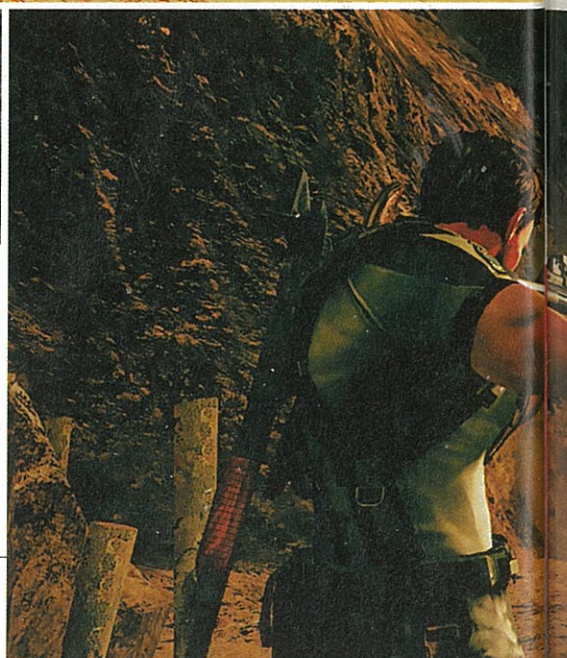
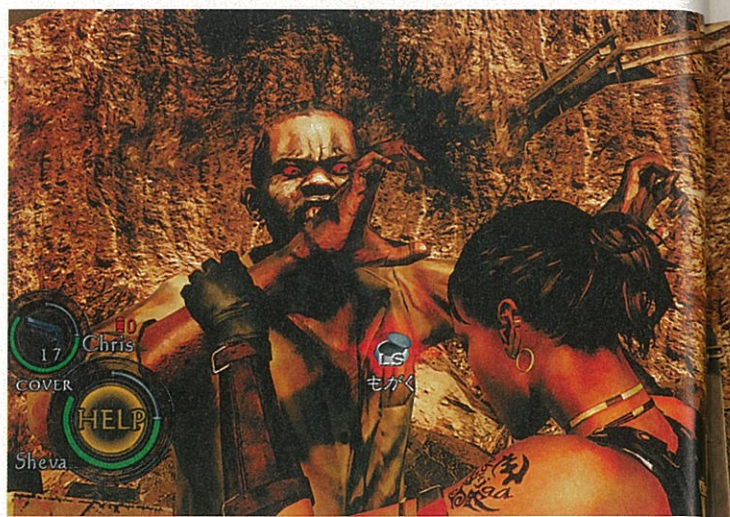
CRASH!
- Inteligência artificial
- Grafismo datado
- Demasiado backtracking
- Expansão pouco interessante

Resident Evil 5

Mais vale SÓ do que mal acompanhado

Resident Evil volta a dar um passo de gigante na sua afirmação como o jogo de terror mais popular de sempre. Mas estará a Capcom a trilhar o caminho certo? JORGE VIEIRA

Esta é uma pergunta a que só os fãs de longa data da série poderão responder mas suspeitamos que existe por aí muito boa gente que anda desiludida com este quinto capítulo. A razão é simples: a Capcom perdeu-se de amores pelos jogos de acção do Ocidente – Halo, God Of War e Gears Of War são títulos invejados lá pelas bandas do país do Sol Nascente – e, vai daí, pegou na saga Resident Evil, baralhou as cartas e deu de novo. O resultado final é um jogo que substitui os elementos de mistério e terror dos episódios anteriores por uma aventura desmiolada (e não estamos aqui a fazer nenhum trocadilho com o espírito do jogo!) inspirada nos action movies de Hollywood. A par de ser possível convidar um amigo para partilhar a aventura connosco, esta é a grande inovação de Resident Evil 5.

E o mais caricato é a Capcom ter arriscado tanto na mudança de rumo mas manter-se teimosamente fiel a um design técnico com mais buracos do que um queijo suíço: os cenários mantêm-se lineares, com poucos ou nenhuns trajectos alternativos; não é possível caminhar e disparar armas ao mesmo tempo; a gestão dos objectos no inventário é um pesadelo quase tão grande como fazer compras na loja online de um hipermercado. Vá lá que já é possível rodar a câmara através do manípulo direito do gamepad mas, sinceramente, poderá um jogo com tantos defeitos como Resident Evil 5 ser um título

Eu dava-lhe ☐ /10

Pontuação

Gráficos	9	
Som	7	
Single-player	7	
Multiplayer	8	

8/10

SISTEMA: PS3/X360 EDITORA: Capcom PREÇO: 60 euros

SMASH!
- Jogado a dois é um excelente título de acção
- O ritmo da aventura não dá espaço para respirar
- Gráficos soberbos

CRASH!
- Muita acção, pouco horror para um Resident Evil
- Inteligência artificial com sérias lacunas
- Cenários lineares e um sistema de controlo da Idade da Pedra

apetecível para os fãs da série e não só? A resposta é um rotundo SIM.

Mãe África

Trocar as sombrias paisagens latinas de Resident Evil 4 pela solarenga savana africana é um bom isco para cativar os jogadores no arranque deste novo episódio. Com zombies a atacarem-nos por todos os lados e personagens munidas com gigantescos machados e motosserras, está dado o mote para uma trepidante fuga por entre palhotas, edifícios em ruínas e vielas empoeiradas. Tudo isto sob um sol tórrido que parece queimar-nos a pele através do televisor graças aos soberbos efeitos visuais recriados pela equipa liderada por Jun Takeuchi.

8/10 Apesar de estar sujeito a inúmeras críticas, Resident Evil 5 veio para fortalecer o bom-nome da série a que pertence. Isso diz muito sobre a sua qualidade.

Resident Evil 5 foca-se na entreajuda da dupla de heróis – o velho conhecido Chris Redfield e a sexy Sheva Alomar – mas esta ideia só funciona bem quando temos um amigo ao lado ou deixamos outros jogadores juntarem-se online à nossa demanda. Aí, a simplicidade dos puzzles e a rigidez dos comandos passam para segundo plano e descobrimos o verdadeiro encanto do jogo: lutar pela sobrevivência enquanto protegemos as costas do companheiro de armas é bem mais divertido do que mergulhar sozinho no pesadelo.

A solo, ficamos muitas vezes a praguejar contra a estupidez dos inimigos ou da nossa própria camarada Sheva que, por vezes, revela uma maldita tendência para ficar quieta em vez de nos salvar o coiro ou utilizar munições e objectos que muita falta nos farão nas etapas finais da aventura.

De resto, Resident Evil 5 é uma imparável montanha-russa de emoções fortes onde não faltam os bosses titânicos e os quick time events nas sequências cinematográficas que já se tornaram uma das imagens de marca desta série. A Capcom não perdeu o toque de Midas e continua, como ninguém, a saber como manter-nos colados ao sofá com uma incrível sucessão de cenas memoráveis e reviravoltas na trama que nos impelem a avançar no jogo em busca do fim da história.

E quando tudo termina (para o bem ou para o mal, depende da perspectiva de cada pessoa), sobram ainda novos modos de jogo, armas, níveis de dificuldade extra e itens coleccionáveis que farão as delícias de quem gosta de desvendar todos os segredos dos seus jogos favoritos.

Segunda Opinião

Não era difícil de antever o tipo de jogo que Resident Evil 5 seria bem antes de ele chegar ás lojas. Convenhamos, o próprio produtor, Jun Takeuchi, mencionou que este novo capítulo iria seguir as pisadas do seu antecessor – e ele não estava a mentir.

Resident Evil 5 reúne em si as características que fizeram da aventura de Leon e Ashley algo tão popular, o que, pensando bem, não é nenhum pecado. Aliás, numa época em que somos bombardeados por jogos de acção "mais rápidos do que a própria sombra", este action survival-horror acaba por fazer todo o sentido só pelo seu notável modo cooperativo.

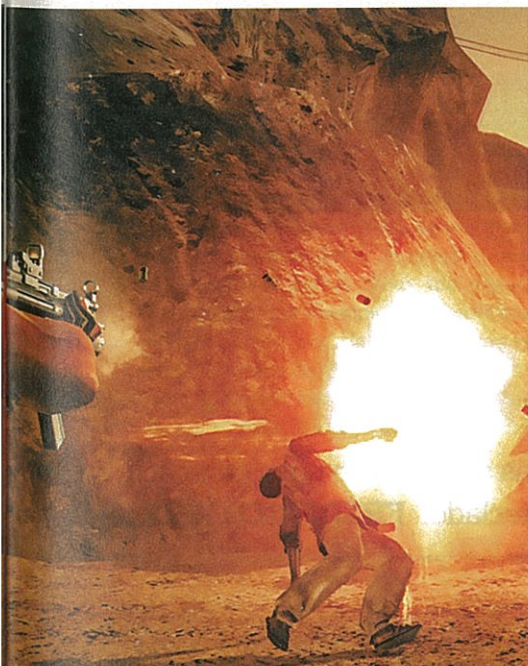
Ora – e voltando à maldita comparação –, é um facto que, quando foi lançado em 2005, Resident Evil 4 estava à frente do seu tempo. Paradoxalmente, pode-se defender que, em certos aspectos, a sua sequela está ultrapassada.

Mas será justo castigar um jogo que faz mais coisas bem do que mal? Não. Venha o próximo, Capcom.

NUNO RAMOS

EndWar

Conversas da treta

Comandar as tropas através da voz provou-se um método eficaz nas consolas de nova geração. Mas será EndWar capaz de repetir o êxito na plataforma do rato e teclado? **FREDERICO TEIXEIRA**

Uma relação de amor e ódio: esta é a melhor descrição para a experiência de jogar EndWar. Este título de estratégia tem momentos bastante gratificantes quando funciona tal como é suposto, ou seja, quando comunicamos uma série de ordens para o microfone e as tropas obedecem.

O problema é que nem sempre é esta a realidade e, por vezes, EndWar faz lembrar uma longa conversa com a minha avó meia surda: eu digo "unidade 3, move-te para local bravo". E, de repente, a unidade 5 (um pelotão de engenheiros) resolve abandonar a protecção do edifício onde se encontra para investir, de forma suicida, contra carros blindados no meio de um descampado. Nestas situações, os nervos aumentam, a voz altera-se e... já se está a ver o resto do filme. Felizmente esta é a excepção à regra, partindo do princípio que o microfone que usamos está num headset bem calibrado e que não existe mais ninguém a falar na sala onde estamos a jogar. Mas já estou a marchar rápido demais.

A chancela do escritor Tom Clancy para este jogo serve apenas para justificar o cenário repleto de politiquices que dá o mote à acção desenrolada em 2020. Resumindo, o preço do petróleo está alto e as reservas de combustível fóssil estão nas últimas, alguns países arrancam com um programa nuclear e, quando se dá por isso, a Terceira Guerra Mundial está aí ao virar da esquina. Não é uma trama que prime pela originalidade, nem pela envolvência, mas é aquela que nos é dada a ver e escutar pelos oficiais entre cada missão do jogo.

Pedra-papel-tesoura

Sem qualquer gestão de base e com um único recurso para gerir (os Pontos de Comando), EndWar foca-se na movimentação táctica de pequenos grupos de unidades no terreno. O velho esquema "pedra, papel e tesoura" entra em acção: helicópteros derrotam tanques

que ganham a blindados ligeiros ou infantaria que, por sua vez, derrubam helicópteros. No terreno pede-se que façamos a gestão táctica deste triângulo amoroso, ordenando ataques, retiradas e mudanças de posicionamento de acordo com as características do inimigo.

O que é inovador no jogo é a forma como os comandos de voz permitem controlar a experiência, quase sem que se tenha de usar o rato ou teclado. Por norma, os comandos são dados numa lógica "quem, faz o quê, onde". Por exemplo, "Unidade" » "3" » "Ataca" » "Hostil" » "1" ou "Todos os", "Helicópteros", "Mover para", "Zona Alpha" – claro que no jogo tudo é dito em inglês dos Estados Unidos, como tal é bom que o sotaque esteja a preceito.

De facto, o uso da voz para controlar as unidades poderá ser uma mecânica válida no futuro. Mas, em EndWar, ficamos com a sensação de que se trata de um mero teste do gimmick, tal o desprezo a que foram votadas outras áreas tão importantes como, por exemplo, a astúcia dos inimigos. Ainda por cima, muitas vezes esquecemo-nos de dar as instruções vocais e não resistimos à tentação de clicar nos ícones e opções de jogo. A voz deveria complementar uma interface sólida e não tentar substituí-la, como é o caso. O jogo diverte ao início, pela novidade, mas depois torna-se cansativo. ***RUI PARREIRA***

5/10 EndWar apresenta poucos argumentos para cativar os fãs dos jogos de estratégia. A novidade do comando vocal das tropas, que mesmo assim não funciona a preceito, não eclipsa as restantes lacunas.

Armas de destruição maciça

A componente para múltiplos jogadores de EndWar é uma extensão da campanha "World War 3", na qual as unidades acumulam experiência entre combates, bem como participam em diversos tipos de batalhas, algumas das quais envolvem a captura de edifícios chave. Online, o twist é que, no final de cada dia, todos os resultados são processados e as fronteiras são redefinidas.

O grande problema é que, tal como na campanha a solo, quem estiver em desvantagem numa partida tem mais facilmente acesso a armas de destruição maciça que podem mudar, drasticamente, o sentido da batalha. Agora imagina-te a esmagar o adversário com um pelotão de tropas que demoraste dias a treinar e evoluir, para veres todo o trabalho cair por terra, não porque o adversário tenha mérito mas porque está a perder e carregou num simples botão. Pois… quando uma unidade é destruída sem que o jogador tenha tempo de retirá-la do campo de batalha é necessário começar tudo a partir do zero.

Tirando esta falha, a maioria dos problemas de EndWar devem-se ao facto de estarmos habituados no PC a um método de controlo mais eficaz e a jogos de estratégia mais profundos. Contudo, não nos podemos esquecer que se trata de um jogo originalmente desenvolvido para consolas, onde as limitações da interface estrangulam o género.

Como tal, se EndWar é uma boa proposta de estratégia para as consolas de nova geração, no PC o teor repetitivo das batalhas e o método de controlo burocrático conferem-lhe um lugar meramente mediano.

SISTEMA: PC **EDITORA:** Ubisoft **PREÇO:** 50 euros

SMASH!

- É divertido ficar sentado a mandar os outros fazer tudo

Eu dava-lhe ☐ /10

CRASH!

- Inteligência artificial é francamente pobre
- Excesso de micro-gestão
- Tirando o gimmick de comandar tropas com a voz, não acrescenta nada ao género
- Não permite chamar a "patinadora à caixa 27"

Um mercenário revoltado veste o casaco de aviador do seu falecido irmão e parte para efectuar justiça pelas próprias mãos. Humano ou Quimera, ninguém escapará às suas armas e língua mordaz. **VITOR BRAZ**

Resistance: Retribution

Vingança amarga

James Grayson era apenas mais um soldado na luta contra a invasão Quimeriana. Mas a partir do momento em que foi forçado a matar o seu próprio irmão, infectado pelo vírus alienígena, nunca mais foi o mesmo. Sofreu um colapso nervoso e foi condenado a fuzilamento por deserção. Isto até um grupo de resistentes franceses - The Maquis - lhe oferecer uma derradeira hipótese, recrutando-o para as suas fileiras.

Retribution desenrola-se poucas semanas após o final de Resistance: Fall Of Man e partilha com este jogo da PS3 algumas personagens, o estilo narrativo e várias armas. Poderá mesmo dizer-se que estes dois títulos partilham protagonistas sem grande carisma – se no caso de Nathan Hale este é visto como uma concha vazia de conteúdo, Grayson reúne todos os clichés do herói de acção: arrogante, desprezível e francamente desagradável. Apenas lhe faltam os músculos descomunais para poder saltitar entre tantos outros jogos do género.

Felizmente, Retribution não é um jogo arrogante. A Bend Studio sabia que esta adaptação da série à PSP não poderia ser linear, sendo a transição da primeira para a terceira pessoa a mudança mais óbvia. A escolha não podia ter resultado melhor e a associação de elementos como o sistema de mira e de cobertura automáticos ajuda a esquecer – mas nunca completamente – a ausência do segundo analógico.

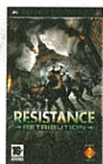
Resistance Of War

Estes dois elementos trazem uma bem-vinda fluidez à jogabilidade mas não se apresentam isentos de problemas. Grayson nem sempre detecta o inimigo mais óbvio, prefe-

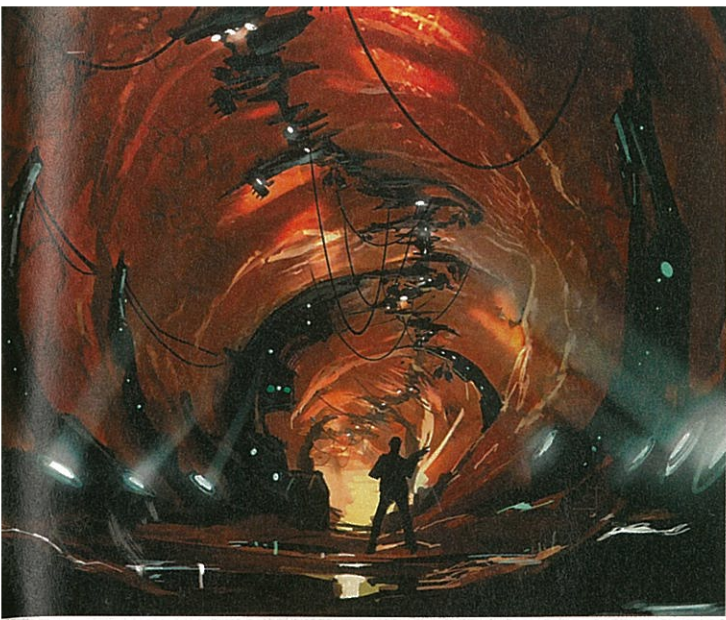
Pontuação

Gráficos	8
Som	8
Single-player	7
Multiplayer	7

7/10

SISTEMA: PSP EDITORA: Sony PREÇO: 40 euros

SMASH!
- Acção frenética
- Sistemas de mira e cobertura
- Competições para múltiplos jogadores e extras

CRASH!
- O arrogante Grayson
- Mecanismos por apurar

Eu dava-lhe ___ /10

A outra face

Os possuidores de Resistance 2 têm à disposição uma série de extras de peso, dos quais se destaca o modo Infected. Ligando a PSP à PS3 podemos aceder a um enredo alternativo, onde Grayson é recrutado não pelos The Maquis mas pelo tenente David LaSalle (de Resistance 2). Grayson é infectado por uma variante do vírus,a sua energia regenera-se e adquire a capacidade de respirar debaixo de água.
Outro extra é a possibilidade de jogar Retribution numa televisão normal e usar o comando DualShock 3 para uma experiência mais aproximada de Resistance 2. A mira automática é desligada e o jogo ganha uma maior intensidade. ***V.B.***

rindo apontar para um qualquer figurante em vez de se focar na ameaça mais imediata. A mudança de alvo nem sempre funciona consoante o desejado e a utilização da mira manual permite um ganho em precisão, mas é patente a quebra em rapidez de movimentos e o campo de visão fica bem mais reduzido. A usar apenas quando há tempo para esbanjar e isso raramente acontece.
O sistema de cobertura é algo que surge quase naturalmente, como que um apêndice da passagem da série para a terceira pessoa. É intuitivo quanto baste, não requerendo qualquer comando para que Grayson se encoste a uma esquina ou se agache perante um muro. Basta aproximarmo-nos do local e o herói toma a posição apropriada, isto em teoria. Os problemas surgem quando damos por nós a tentar distinguir o que é protecção e o que não é, com Grayson a entrar num desnecessário bailado do "cola" e "descola", perante a nossa admiração. Ainda assim, o sistema funciona e poderia revelar-se ainda melhor com um pouco mais de aprumo.
São modificações ligeiras que acabam por transformar Retribution numa obra bem distinta das suas inspirações: menos Resistance e mais Gears Of War, menos acção desenfreada e mais tiroteios com uma pitada de táctica. O resultado convence e apenas peca por algumas secções que se arrastam mais do que deveriam.

Guerra de palavras

Tecnicamente, a Bend Studio exibe toda a sua mestria e experiência ao extrair da PSP belos cenários e efeitos convincentes, mantendo-se fiel ao que conhecemos da série. Onde peca é no que rodeia todo este fogo-de-artifício, no já referido desprezível Grayson, ele que se faz acompanhar por outras personagens que são tudo menos memoráveis. As longas sequências animadas bem tentam envolver-nos nesta guerra mas as cenas previsíveis e os momentos de torcer o nariz não nos conseguem motivar. Ainda bem que, quando a acção arranca, tudo isto se desvanece e temos direito a alguns dos momentos mais empolgantes da portátil da Sony.
Terminada a campanha, ainda há espaço para mais acção através de uma robusta vertente multiplayer que suporta até oito jogadores e cinco modos de jogo distintos.
À semelhança de God Of War: Chains Of Olympus, Retribution é uma adição competente à respectiva série. As alterações foram não só sensatas como bem implementadas e a acção é satisfatória, ainda que ocasionalmente frustrante e nem sempre isenta de falhas. Apesar do tom petulante, Grayson acaba por ser uma companhia agradável mas, por vezes, faz-nos lamentar que não seja mais um daqueles heróis mudos.

Ninja Blade

Corta!

Por muito interessante que o enredo possa parecer, a verdade é que Ninja Blade não passa de um genérico jogo de acção na terceira pessoa que deposita demasiada confiança em Quick Time Events (QTE) e no estilo artístico que estes garantem.

Comparações com Ninja Gaiden são inevitáveis, ainda que pouco justas para o mais recente trabalho da From Software. Blade não possui a mesma jogabilidade recompensadora, sensação de perigo ou nível de violência. O que sobra são nove missões pouco inspiradas - um jogo que pode ser terminado em cerca de seis horas e que nos oferece poucas razões para voltar a ele.

Ken Ogawa é o protagonista, um ninja cujo sangue lhe confere imunidade aos parasitas. Por outras palavras, a figura ideal para salvar a cidade. A trama adensa-se a partir daqui, envolvendo o pai / professor de Ken e questões existencialistas, típicas de um jogo concebido no país do Sol Nascente.

O sistema de combate assenta em três espadas melhoráveis e habilidades especiais denominadas Ninjutsu, graças às quais é possível controlar o vento, o fogo e a electricidade. A mudança das armas é efectuada em tempo real e todas as ferramentas têm utilidade. Só é pena que a inteligência artificial dos inimigos deixe um pouco a desejar.

Para além dos típicos "mata tudo o que mexe enquanto vais do ponto A ao ponto B" (onde, por norma, mora sempre um boss), Ken aproveita as viagens de tanque e helicóptero para comandar uma arma estacionária. Estes segmentos de jogo denotam que o estúdio procurou aumentar o tempo de vida da campanha, contudo o tiro saiu-lhes pela culatra.

Em suma, Ninja Blade não tem aspirações a ser mais do que "jogável". Juntem a isto uma campanha demasiado curta e a ausência de modos multiplayer e ficamos perante um título que ganhará, decerto, novo fôlego quando chegar a época dos saldos.

NUNO RAMOS

Pontuação

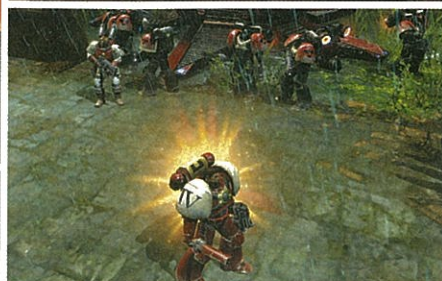
Gráficos	5
Som	7
Single-player	6
Multiplayer	N/A

6/10

SISTEMA: Xbox 360 **EDITORA:** Microsoft **PREÇO:** 69 euros

Eu dava-lhe [ ] /10

Warhammer 40K: Dawn Of War 2

LEEEEEERRROOOOOOYYY!

Role-Play Strategy, o termo inventado pela Blizzard para descrever Warcraft 3, é o que melhor se aplica a Dawn Of War 2. Por um lado tem a perspectiva e interface características de um jogo de estratégia em tempo real. Por outro tem vários mecanismos "sacados" aos jogos de role-play como, por exemplo, um número restrito de unidades (apenas quatro em cada cenário) que acumulam experiência, desenvolvem habilidades e se especializam numa tarefa.

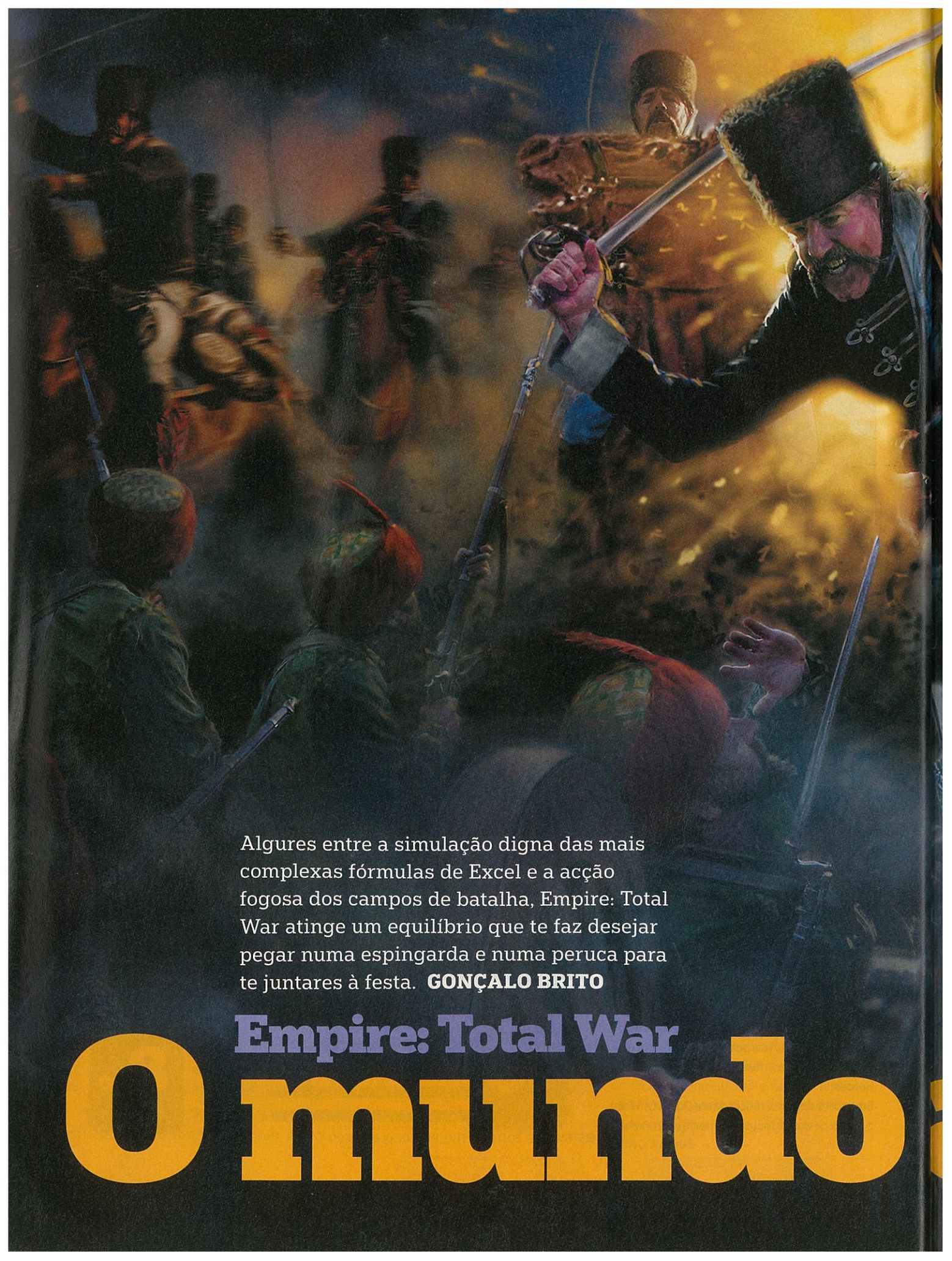
Quem joga RPGs para múltiplos jogadores vai sentir-se em casa com Dawn Of War 2, já que existem versões modernas e ultra-violentas de classes típicas como o guerreiro, o feiticeiro ou o ladrão, entre outras. E no final de certos níveis até existem batalhas contra bosses nas quais uma das unidades tem de servir de "tanque", enquanto as outras combatem à distância. Tudo isto sem qualquer gestão de bases, como seria de esperar.

O som visceral, as one liners divertidas e o universo em que decorre a acção são uma herança directa do primeiro episódio. Já o sistema de cobertura que torna o jogo táctico, assim como as lutas pelo domínio de locais estratégicos são influências de Company Of Heroes.

Boa parte da envolvência deste Dawn Of War 2 passa pela atitude, som e perfil das unidades. O protagonista da campanha é um "grunho" musculado com uma bala cravada na testa e que empunha uma motosserra - no meu caso foi baptizado de Lenhador. Ele e os seus companheiros trocam comentários, berros e muita porrada no campo de batalha, e acabam por envolver o jogador mais do que é normal neste tipo de propostas.

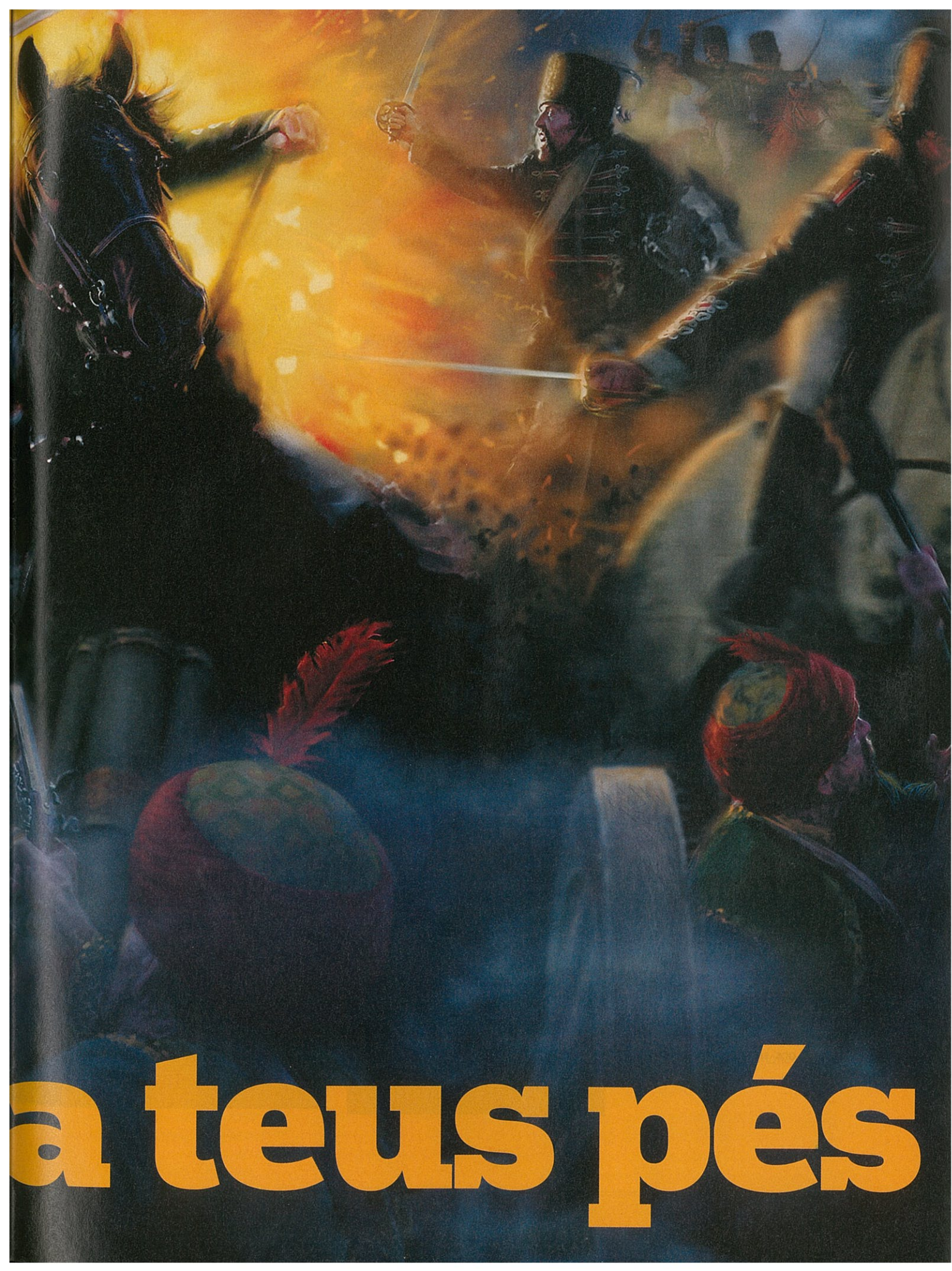
O grupo de Space Marines vai percorrer uma campanha não linear por diversos planetas, enfrentando bosses de três outras facções, enquanto assistimos a um verdadeiro desfile de achievements, tal como num título Xbox. Aliás Dawn Of War 2 é um jogo Games For Windows Live, por isso podem contar com achievements, um serviço de emparelhamento de jogadores online e a possibilidade de percorrer toda a campanha com um amigo, cooperativamente. Importa também referir que, tanto no modo skirmish contra o computador como nas partidas online, o jogador pode escolher qualquer uma de quatro raças diferentes, com diversos arquétipos dentro de cada facção e inúmeras opções de personalização das unidades.

Com tantos argumentos é difícil resistir ao chamamento de Dawn Of War 2. Este é um daqueles raros títulos onde nos sentimos compelidos a experimentar tudo de fio a pavio, em todos os níveis de dificuldade.

FREDERICO TEIXEIRA

Eu dava-lhe [ ] /10

Algures entre a simulação digna das mais complexas fórmulas de Excel e a acção fogosa dos campos de batalha, Empire: Total War atinge um equilíbrio que te faz desejar pegar numa espingarda e numa peruca para te juntares à festa. **GONÇALO BRITO**

Empire: Total War

O mundo

a teus pés

O século XVIII marca uma época brutal, conturbada, onde praticamente toda a gente estava em guerra com alguém e onde os amigos rapidamente se poderiam tornar inimigos, graças a aliados traiçoeiros e colónias sedentas por independência. Foi também um período de transição e reestruturação, com fronteiras de nações a serem criadas e destruídas quase diariamente ao ritmo da pólvora, dos mosquetes, dos canhões e das baionetas.

Alguns dirão que nada disso interessa. Que ter tropas vestidas a rigor no terreno a tentar parar bolas de canhão com espingardas que só disparam um tiro por recarga, é meio idiota – independentemente da importância histórica da época. E até têm razão. O que importa é que Empire: Total War (Empire TW) consegue pegar em algo tão, aparentemente, estático e enfadonho e transformá-lo numa experiência intensa, de cortar a respiração.

Analisar um jogo como Empire TW é uma tarefa algo ingrata, pois seriam necessárias dezenas de páginas para falar do colosso de funcionalidades presentes na obra. Foquemo-nos no essencial: estamos perante um jogo de estratégia em tempo real que se divide em duas realidades distintas. De um lado está um tabuleiro estratégico, tipo Civilization, onde se criam exércitos e se brinca com a gestão dos impostos, da diplomacia, da pesquisa científica, da religião e tudo mais que envolva governar uma nação. Do outro estão as batalhas em tempo real, onde centenas de soldados se confrontam em épicas contendas, verdadeiramente emocionantes graças à componente sonora que se prova à altura dos melhores filmes de Hollywood. Do retumbar grave e nervoso dos cascos da cavalaria, passando pelo coro de gritos de guerra, ao som surdo dos disparos de canhão, todo o áudio de Empire TW é um assalto aos sentidos, especialmente se te colocares no terreno e te misturares com as tropas. Pena que estas nem sempre façam o que lhes é ordenado.

Gaivotas em terra, tempestade no mar

Se as batalhas terrestres são magníficas, o mesmo já não poderá ser dito das disputas navais – uma das grandes novidades de Empire TW. Num jogo que abdica tantas vezes do realismo a bem da jogabilidade, esperava-se mais acção no alto-mar. As embarcações movem-se de forma demasiado lenta e pesada, o que torna o desenlace dos acontecimentos meio aleatórios. Terás dificuldade em compreender o que poderias ter feito de diferente para vencer.

De qualquer forma é uma adição bem-vinda à série e com alguns pontos fortes, como a possibilidade

Pontuação

9/10

SISTEMA: PC **EDITORA:** Sega **PREÇO:** 45 euros

SMASH!

- Dimensão do universo de jogo
- Variedade: cada facção proporciona uma experiência de jogo bastante diferente
- Longevidade sem precedentes

CRASH!

- Batalhas navais são algo confusas e vagarosas
- As tropas nem sempre fazem o que lhes é ordenado
- É desesperante ter de observar, repetidamente, os turnos dos outros

de escolher o tipo de munição e invadir os navios inimigos para ficar com eles. É também possível colocar navios mercantes em zonas específicas para criar rotas comerciais e até enveredar pela pirataria, bloqueando rotas para furtar os bens dos outros.

Mais do que uma soma das suas partes, Empire TW vence acima de tudo, e ironicamente, por querer ser tudo para todos. As falhas apresentadas são naturais para uma obra desta dimensão. E que dimensão! O facto de Empire TW se focar também na expansão marítima e nas colónias levou a um aumento significativo do universo de jogo, sendo possível visitar toda a Europa, a Índia, uma porção de África e uma boa parte da Ásia e da América Central. E a sua dimensão gigante não é apenas geográfica. As possibilidades tácticas são quase ilimitadas, pois todas as nações jogáveis são diferentes – algumas radicalmente. Ah! E ainda existe a possibilidade de jogar tudo isto online, contra pessoas de todo o mundo...

Empire: Total War é, de longe, um dos jogos que melhor relação oferece entre preço e quantidade e facilmente um dos melhores títulos de estratégia de sempre. Vá lá, não olhem para mim dessa maneira.

Portugal: uma classe à parte

Sejamos honestos: isto é tudo muito bonito, mas o que é que todos queremos mesmo de um jogo como Empire? Poder controlar as tropas portuguesas, claro. Felizmente, já existe uma modificação que garante acesso não só aos nossos lusos, como também a todas as facções de Empire TW "gentilmente" vedadas pelos autores. E, surpresa das surpresas, as tropas falam português... de Portugal, e debitam frases como «os meus olhos estão ao seu serviço». Curiosamente, os primeiros a alcançar este feito foram os modders portugueses Boicote e Julius Isidrus que partilharam com a Smash! esta curiosa revelação: «pode parecer estanho, mas não o joguei [Empire TW] mais de cinco minutos, tal como o Boicote que, tanto quanto sei, ainda nem sequer o jogo tem. Trabalhou apenas com os dados da demo». Saquem a mod aqui: www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=238469. ***G.B.***

Fanboy!

Bateria portátil

O que pode ser melhor do que uma t-shirt com uma imagem de uma bateria? Uma t-shirt na qual se pode tocar bateria, pois claro! Com esta beleza, não só podem chatear qualquer pessoa com batucadas barulhentas, como ainda o podem fazer com sete tipos de sons diferentes.

Onde: *www.thinkgeek.com/tshirts-apparel/unisex/generic/ac0b/?cpg=ab*

Amigos para sempre

O Homem-Aranha e o novo presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, já são amigos. Após descobrir que o chefe de estado é coleccionador de BDs do aracnídeo mascarado, a Marvel decidiu juntar os dois ícones norte-americanos num fascículo de "The Amazing Spiderman". Nesta BD, o Homem-Aranha derrota um vilão que tenta impedir a tomada de posse de Obama.
Onde: www.marvel.com

Cowboys no cinema

Uma das séries de animação japonesa mais aclamadas nos anos 90 - **"Cowboy Bebop"** - tem versão cinematográfica confirmada para 2011. Para já foi apenas confirmado que o protagonista, Spike Spiegel, será interpretado por **Keanu Reeves**. Realizada por **Shinichiró Watanabe**, **"Cowboy Bebop"** é uma espécie de western espacial que segue as aventuras de um grupo de mercenários, a bordo da nave Bebop, no ano 2071.

Naruto e Akira evoluem

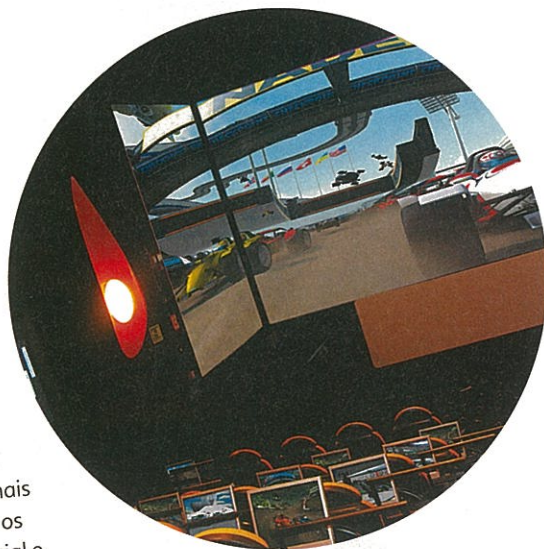
O filme animado de 2005 "Naruto The Movie 2: The Legend Of The Stone Of Gegel" vai finalmente ser editado em DVD. Julho é o mês escolhido para esta edição que contará com dois discos e mais de uma hora de conteúdos especiais. Por seu lado, o aclamado filme animado de 1998 "Akira" já está disponível, em formato Blu-ray, no mercado português. São 124 minutos de "rebuçados" como, por exemplo, os trailers originais japoneses e norte-americanos e um vídeo com o storyboard do filme.

Momento Cosplay

Rikku - Final Fantasy 10

Jogar no cinema

Misturar cinema e videojogos, ao estilo de uma Lan Party mas com muito mais estilo. Esta ideia já deve ter passado pela mente de muitos jogadores mas o sonho transformou-se em realidade, mesmo aqui ao lado em terras de "nuestros hermanos". A CineGames é uma sala de cinema onde cada cadeira está equipada com um monitor de 17 polegadas e ligada a um PC. Os jogadores podem jogar cooperativamente ou competitivamente, de acordo com o jogo, e assistir ao seu desempenho no monitor ou na tela gigante. O ponto forte da CineGames reside nos impressionantes efeitos especiais que variam de acordo com o ambiente de jogo. Há flashes constantes e luzes a aceder para simular o dia ou a desligar para dar a sensação de se estar em espaços sombrios. O som vem de todos os lados e dá ênfase a acidentes e explosões. Ideal para shooters na primeira pessoa, como é o caso de Call Of Duty 4, com fumo a surgir e a ofuscar, na realidade, a acção do jogo. A CineGames apenas se encontra implantada numa sala do centro comercial IslaZul em Madrid mas o objectivo dos promotores deste projecto é expandir o conceito para outras cidades espanholas. Enquanto se aguarda por mais novidades, podem ir vendo os jogos em cartaz no site oficial e, se visitarem o local, não se esqueçam que o preço por sessão é de 4.80 euros.

Onde: *www.cinegames.es*

Cartas de combate

A Decipher, criadora dos jogos de cartas coleccionáveis "The Lord Of The Rings" e ".hack//Enemy", editou "Fight Klub", um título que pretende revolucionar o género, em especial na sua vertente de distribuição. Há bons motivos para acreditar nesta promessa, tendo em conta que as cartas não estão à venda nas lojas convencionais nem no formato de decks ou boosters. Será tudo realizado por encomenda no site da empresa através de kilos, um pacote composto por 121 cartas prontas para a criação de um baralho jogável. Um dos factores mais interessantes para começar a jogar é o necessário convite por um jogador já registado que irá receber uma percentagem do dinheiro para futuras compras, de acordo com os gastos do novo membro convidado. Um esquema para estimular a adesão de novos jogadores, ao mesmo tempo que são criados diversos gangs pela irmandade. As licenças presentes no jogo, compostas por heróis e vilões de filmes e séries de televisão, são a cereja no topo do bolo. É possível colocar frente a frente, John Rambo e Arnold Schwarzenegger (versão "Terminator") ou Ash Williams de "Evil Dead" contra Chuck Norris no papel de Major Scott McCoy em "Delta Force". É o sonho de infância de muitos fãs tornado realidade e o meio mais próximo de reunir todas estas personagens míticas num só baralho.

Onde: *www.decipher.com*

Mario Stage Figure

A Nintendo lançou uma série de figuras algo peculiares que consistem em cenários e figuras magnéticas que permitem recriar níveis de Super Mario Bros, o clássico da consola NES editado em 1986. A variedade de peças de Mario Stage Figure é imensa ao ponto de haver figuras do Mario em diferentes posições, os seus amigos Luigi e companhia, vários inimigos desde o Goomba ao Bowser, os tijolos, canos, cogumelos, estrelas, entre outros adereços. O sistema de íman serve para prender a figura a uma moeda na parte de trás do cenário, garantindo uma maior liberdade na elaboração dos níveis e despertando a nossa vontade de brincar quando movimentamos as peças de um lado para o outro. O maior dilema surge quando nos apercebemos que a maioria das peças são vendidas em separado e em blind boxes, o que não permite saber ao certo que peça nos vai calhar em sorte. Figuras de colecção tipicamente japonesas para agradar a todos os fãs do canalizador.

Onde: *www.play-asia.com*

Fanboy!

Festival Cosplay

A sexta edição do Cosplay Photoshoot estreou um novo conceito: a organização do evento decidiu fazer jus ao nome do encontro e, ao invés do tradicional concurso de fatos, assistiu-se a um concurso de fotos. Esta nova fórmula, em que se inscreveram 58 equipas num total de 116 pessoas, é disputada por dois elementos podendo ser ambos cosplayers que se fotografam mutuamente ou, em alternativa, um cosplayer e um fotógrafo. Apenas as fotos tiradas no dia do encontro podem ir a concurso. Quanto ao evento propriamente dito, arrancou por volta do meio-dia já com uma boa quantidade de cosplayers em "amena cavaqueira". O ponto alto do dia foi, sem dúvida, a foto de grupo em que mais de cem participantes gritaram em uníssono "COSPLAY!". Após este momento de frenética agitação, a multidão dispersou e deu-se início à maratona de fotos.

Mega Drive is ALIVE!

A empresa de acessórios Blaze vai lançar uma nova versão da saudosa consola Mega Drive. Para além de um design retocado, este aparelho virá acompanhado por dois comandos de seis botões, oferecerá 15 jogos embutidos e possui a capacidade de correr os títulos originalmente editados neste sistema. Sublinhe-se que a Blaze já lançou no mercado dois artigos baseados nesta consola: um conjunto de comandos, com jogos integrados, que se liga directamente à TV e uma versão portátil com um ecrã LCD e com as mesmas funções. Neste último ponto, descansem os leitores mais cépticos pois, ao contrário da Game Gear, o equipamento requer apenas três pilhas AAA.
A contagem decrescente para a Blaze Mega Drive já começou e estão abertas as reservas no site oficial. Para aproveitar o seu regresso, recomendamos também uma vista de olhos aos dois últimos jogos lançados no sistema pela equipa Super Fighter Team: Beggar Prince (2006) e Legend Of Wukong (2008).

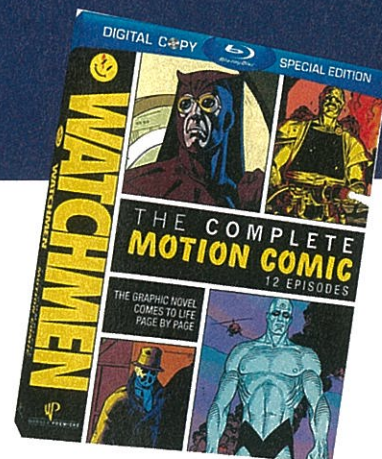
Onde: *www.segaretro.net*
www.superfighter.com

Watchmen animado

A euforia em torno da recente adaptação para cinema da graphic novel da DC Comics está a servir de pretexto para a criação de duas apetitosas peças de colecção para os fãs.

"Watchmen – The Complete Motion Comic" é a junção dos doze episódios criados inicialmente para o iTunes, correspondentes aos capítulos originais da banda desenhada. Cada trecho possui, aproximadamente, 20 minutos de duração onde é apresentada toda a trama sobre um grupo de super-heróis "reformados", envolvidos numa complexa conspiração.

As ilustrações de Dave Gibbons ganham aqui uma nova vida ao serem animadas de forma minimalista e acompanhadas de efeitos especiais, música e diálogos de Tom Stechschulte. A junção destes elementos criam um ambiente altamente envolvente neste género a ganhar cada vez mais adeptos conhecido como motion comic. Alguns exemplos semelhantes já foram vistos em "Metal Gear Solid Digital Graphic Novel" para a PSP e na campanha de promoção do filme "I Am Legend" (filme de 2007 protagonizado por Will Smith).

Já "Watchmen - Tales Of The Black Freighter" e "Watchmen - Under The Hood" são duas curtas de grafismos distintos. A primeira obra, uma animação narrada por Gerard Butler (o rei de Esparta no filme "300"), conta a "história dentro da história" baseada numa BD do universo de Watchmen, relatando as aventuras de um marinheiro que, após sobreviver a um ataque do impiedoso Black Freighter, tenta chegar à sua aldeia para avisar que o vilão se aproxima.

Quanto a "Under The Hood", trata-se de uma junção de efeitos CGI (imagens geradas por computador), protagonizada por actores do filme de Zack Snyder, que ilustra a primeira investida do super-herói Nite-Owl.

Distante de todos estes trabalhos, inclusive do próprio filme, está o vegetariano, anarquista e praticante de magia oculta, Alan Moore, autor de "Watchmen" e outras obras de referência no mundo da banda desenhada como "V For Vendetta" e "The League Of Extraordinary Gentlemen".

Onde: *www.amazon.co.uk*

É tão fofo que apetece desmembrar

Esqueçam os clássicos ursinhos de peluche ou outras variantes animais e ofereçam um zombie à vossa cara-metade! Além de macio, dá para remover todos os membros, retirar a mioleira e separar o torso que revela os intestinos. Não há especificações quanto à sua utilização em práticas Vudoo.

Preço: 13 dólares

Onde: *www.thinkgeek.com/geektoys/plush/ac4a/?cpg=ab*

Braiiiiin

Após fugirem de uns quantos zombies e dilacerar outros tantos, aqui está uma rara oportunidade para controlar uma destas criaturas. Funciona por controlo remoto, através de um cérebro, e é alimentado a pilhas o que o torna bem mais seguro. Enquanto deambula, emite à nossa ordem o clássico "Groooarr".

Preço: 25 dólares

Onde: *www.perpetualkid.com/index.asp?PageAction=VIEWPROD&ProdID=2574*

Freestyle

Cannondale Rize 4

Texto **TIAGO RIO** Foto **FREEBIKE / Cláudia Damas**

A marca americana Cannondale, reconhecida pela qualidade dos seus quadros feitos à mão, apresenta-nos mais um modelo de comportamento exemplar no segmento All-Mountain. Com uma filosofia idêntica às Rize de carbono, mas com o quadro em alumínio, a Rize 4 é bastante mais leve na carteira, sem ser significativa a diferença na performance.

Ao primeiro olhar ficamos apaixonados pela estética cuidada, muito bonita, e mais surpreendidos ficamos após rolarmos os primeiros metros. A posição de condução descontraída permite que nos encaixemos

Six Six One Evolution Distressed

Para os amantes do downhill e freeride, que necessitam de um elevado nível de protecção, o Six Six One Evolution é um capacete integral que oferece um conforto habitualmente só encontrado em modelos com o dobro do preço. Embora haja outras opções decorativas, escolhemos a versão Distressed (disponível em 4 cores) com uma estética grunge que certamente agradará à maioria dos adeptos mais radicais do BTT. Bem ventilado, bastante leve e com uma estética muito radical, é uma escolha inteligente para proteger os nossos neurónios.

Preço: *150 euros*

Onde: *www.sixsixone.com*

Brincar com arte

Os Designer Toys são as peças centrais de um novo e crescente movimento artístico. Surgiram nos anos 90, em Nova Iorque e Hong Kong, e foi através deles que alguns artistas alcançaram estatuto de celebridade, como é o caso de Tristan Eaton, Paul Budnitz, Frank Kozik, Tim Biskup, Huck Gee, Joe Ledbetter, Tara McPherson, Tilt and Mist, TADO and Pete Flower, Nathan Jurevicius.

facilmente na bicicleta e transmite uma confiança imediata. Devido ao seu baixo peso, permite encarar qualquer subida com confiança e não é de todo descabido pensar em levá-la a uma maratona.

Mas é a descer que a Rize 4 revela o seu verdadeiro potencial: os 130 milímetros de curso traseiro, combinados com o excelente comportamento da suspensão, tornam-na uma bicicleta extremamente ágil e divertida, sendo fácil entusiasmar-nos e arriscarmos algumas manobras mais radicais.

Preço: *2749 euros*

Onde: *www.cannondale.com*

urban art EKOFIVE

Old School!

SCORE 1700
TIME 1:24
RINGS 24

SONIC
THE HEDGEHOG

Velocidade da luz

Ano: 1991 **Género:** Plataformas

De todas as rivalidades nascidas entre videojogos, a mais fratricida foi, talvez, a que nasceu entre Sonic e Mario. A batalha entre os dois não foi apenas travada no terreno da popularidade e do amor-próprio de cada um. Em causa estava a luta pelo domínio do mercado por parte da Sega e Nintendo. As duas mascotes foram as rainhas de uma partida de xadrez que se prolongou por quase meia dúzia de anos.

Sonic trouxe consigo a novidade de uma campanha de marketing sem precedentes. O simpático porco-espinho azul surgiu em séries de desenhos-animados na televisão, em estádios de futebol, em revistas de toda a espécie e sob as mais variadas formas de merchandising. Forçada a decidir-se por um vencedor, a escolha da imprensa recaiu, por escassa margem, no canalizador de bigodes.

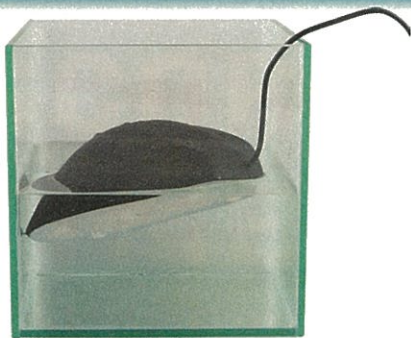
Mesmo assim, o papel de Sonic na história dos videojogos é único. O épico jogo de plataformas, lançado inicialmente para a Mega Drive, surpreendeu todos pela espectacularidade do grafismo e pela velocidade inacreditável da animação. O jogo evoluiu depois, em forma de sequelas, para formatos tridimensionais, mas é o primeiro título o recordado com mais saudade.

Os fãs de Sonic encontram-se em todos os géneros e faixas etárias. Infelizmente, com o declínio da Sega nos últimos anos, também Sonic foi remetido para as nossas mais agradáveis memórias.

Cultura pop

Em 1993 a Sega patrocinou a escuderia de Fórmula 1 que se viria a sagrar campeã mundial da modalidade: a Williams.

Sonic surgiu estampado nos bólides e nos capacetes dos pilotos, para inveja da equipa McLaren que, sempre que derrotava a Williams numa corrida, pintava cartazes onde se via um ouriço atropelado no meio do asfalto.

Gadgets

WTF?!

Rato à prova de água

Para os que têm por hábito usar o computador à chuva ou em piscinas, ou para os habitantes da Atlântida, é sempre bom saber que, pelo menos agora, o rato vai sobreviver à água. Mas há alguém que, no seu perfeito juízo, utilize um rato dentro de água.. *Glu! *Glu! GluGlu?

USB Waterproof Mouse
Preço: 14 euros
Onde: *www.usbgeek.com/prod_detail.php?prod_id=0970*

Microsoft StartKey

A Microsoft está a finalizar uma nova geração de dispositivos de armazenamento portátil que permite transportar quase todas as definições de um computador, para uma sessão temporária num outro computador. Ou seja, ao utilizar uma *pen* StartKey no PC de um amigo ou num "quiosque" de Internet, passamos a ter acesso ao nosso *desktop* personalizado, com o respectivo *wallpaper*, ícones, listas de contactos, informação e até alguns programas.
O StartKey vai ser distribuído em *pens* mas também noutros formatos como cartões SD. E a Microsoft não põe de parte a hipótese deste software correr o sistema operativo Windows XP em aparelhos como o portátil de "100 dólares", cujo sistema operativo nem sequer é Windows. Deste modo, pessoas de países em vias de desenvolvimento, que apenas acedem a computadores na escola ou em casa de amigos, poderiam transportar o seu próprio ambiente de trabalho no bolso.

Invasores musicais

É assim, com uma dupla de auscultadores de formato clássico, que a Taito celebra os 30 anos do **Space Invaders**, um jogo que já rendeu bastante mais em *merchandising* do que nas vendas propriamente ditas. Há pró menino e prá meniiiina!

Space Invaders Phones
Preço: 20 euros
Onde: *www.ncsxshop.com/cgi-bin/shop/TTO-SIVH.html*

Headshot caliente

Qual é o melhor amigo de quem anda a dar *headshots* às 3 da manhã, quem? Evidentemente que é este aquecedor de bebidas em forma de fogão que se liga ao PC via USB. Ele mantém a bebida quente, mesmo quando os pés já estão congelados e os olhos estão quase a fechar.

USB Glass Stove Cup Warmer
Preço: 12 euros
Onde: *www.gadget4all.com/prod_detail.php?prod_id=00592*

O jogo da minha vida

«O jogo da minha vida é **A Batalha Pela Terra Média**. Gosto muito de jogos de estratégia e gostei especialmente deste jogo pelo seu universo, personagens, enorme variedade de infra-estruturas que se podem construir e pelos seus belos gráficos. Gosto muito de construir as bases e depois arrasá-las, transformá-las num autêntico parque de estacionamento!». **Sónia Brazão, actriz**

Influências

Todos conhecemos a trilogia de livros "O Senhor Dos Anéis", o principal legado de J.R.R. Tolkien. Entre as muitas fontes de inspiração do escritor, que incluem autores de poesia, histórias de aventuras e mitologia dos quatro cantos do mundo, está o poema épico "Beowulf", obra recentemente adaptada ao cinema.
Por outro lado, a fama de "pai da fantasia medieval" transformou Tolkien numa importante influência em áreas como a literatura, a música e o cinema. Os videojogos também saíram beneficiados: para além da mão cheia de títulos oficiais, existem excelentes séries com o toque de Tolkien, como é o caso dos universos Shadowrun e Warhammer 40.000.

Próximo Mês

Less Words More Action!

PROPRIEDADE / EDITORA
MustChange Media, Lda – NPC 508 874 262

DIRECTOR
Jorge Vieira

DIRECTOR ADJUNTO
Gonçalo Brito

CHEFE DE REDACÇÃO
Rui Parreira

PROJECTO GRÁFICO
Ray Gun

REDACTORES E COLABORADORES
Diogo Ribeiro, Dolly Oblong, Edgar Poejo, EkoFive, Frederico Teixeira, João Mestre, Luis Sárria, Marco Aurélio, Nuno Folhadela, Nuno Ramos, Pedro Nave, Tiago Franco, Tiago Rio, Vítor Braz

DIRECTOR COMERCIAL / MARKETING
Filipe Silva
Email: filipesilva@revistasmash.com

PERIODICIDADE
Mensal

DEPÓSITO LEGAL
290967/09

REGISTO NO ICS
n.º 125628

DISTRIBUIÇÃO
VASP – MLP, Media Logistics Park, Quinta do Grajal – Venda Seca, 2739-511 Agualva Cacém

IMPRESSÃO
SOCTIP – Sociedade Tipográfica SA, Estrada Nacional nº 10, km 108.3 – Porto Alto, 2135-114 Samora Correia

TIRAGEM DESTE NÚMERO
12.000 exemplares

REDACÇÃO
Revista Smash!
Rua Conde de Redondo, nº61, 1ºA
1150-102 Lisboa

Tel.: 211920302

Email: smash@revistasmash.com

A
Junta-te ao Gang.
Descobre como na página 44